
BU AY YEPYENİ YÜZÜ VE İÇERİĞİYLE, YEPYENİ BİR OYUNGEZER!
YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ
Oyungezer
Kasım 2013/11 · 7.90 ₺ (KDV Dahil) · Sayı: 73 · ISSN: 1307-8933
YENİ NESLİN İLK SAVAŞI BAŞLADI!
BATTLEFIELD 4
AYRICA
ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG · BATMAN: ARKHAM ORIGINS
ARMA III · FOOTBALL MANAGER 2014 · POKEMON X · ROCKSMITH
GTA V ONLINE · THE STANLEY PARABLE · DOSYA: PS2'YE VEDA
KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)



Artwork: The Stanley Parable

OYUNGEZE



40 **Batman: Arkham Origins**

Arkham Asylum ve Arkham City'nin kötü adamları kıs kıs gülüyorlar, duyuyoruz.

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER



ALT

MEDDYA

DATA

KÖŞELİ PARANTEZ

PİKSEL



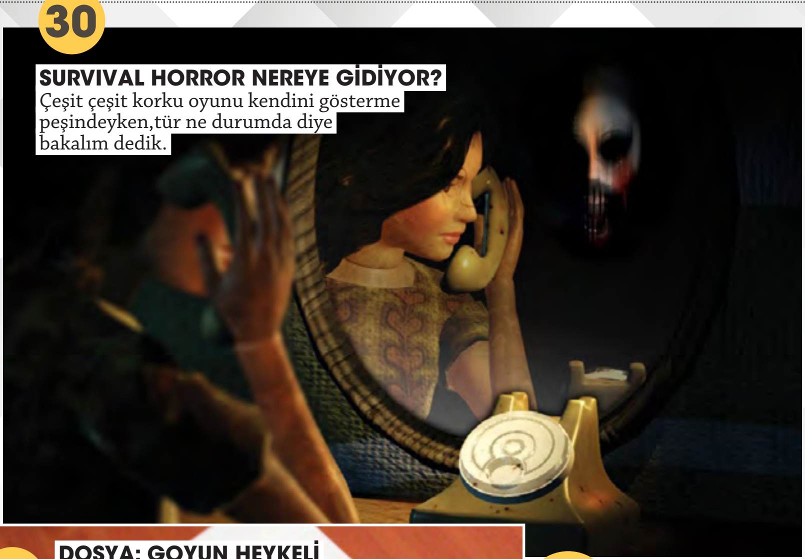
THE STANLEY PARABLE
Bir garip oyun bu, ya iyi ya da kötü deli eden cinsten.
72



56
NARUTO SHIPPUDEN STORM3 F.B.
Anime oyunlarına hastaysanız, bundan iyisini bulamayacağınızı garanti ediyoruz.



36
BATTLEFIELD 4
Yaklaşın...bir sır vereceğim...gelin gelin...Şangay'daki o gökdelen var ya...yıkılıyor...ama bayağı iyi yıkılıyor hani.



30
SURVIVAL HORROR NEREYE GİDİYOR? Çeşit çeşit korku oyunu kendini gösterme peşindeyken,tür ne durumda diye bakalım dedik.



92
DOSYA: GOYUN HEYKELİ Goyun'un ete kemiğe bürünme zamanı çoktan gelmişti. Et ve kemik bulamadık, hamur olsa olmaz mı?



136
PS2'YE VEDA Güle güle... Görünmez ninjalar soğan kesmeden edemiyor zaten.



48
Assassin's Creed IV: Black Flag

Biz eleştirdikçe Ubisoft dinlemiş. Sonra üstüne kendisi bir şeyler katmayı denemiş. İyi şeyler gelir diyorduk ama, böylesini beklemiyorduk. Salın yelkenleri!

HOŞ GELDİNİZ...

Yeni yaş, yeni bir bakış açısı, yeni bir haytalık seviyesi. İyi eğlenceler Oyungezer!



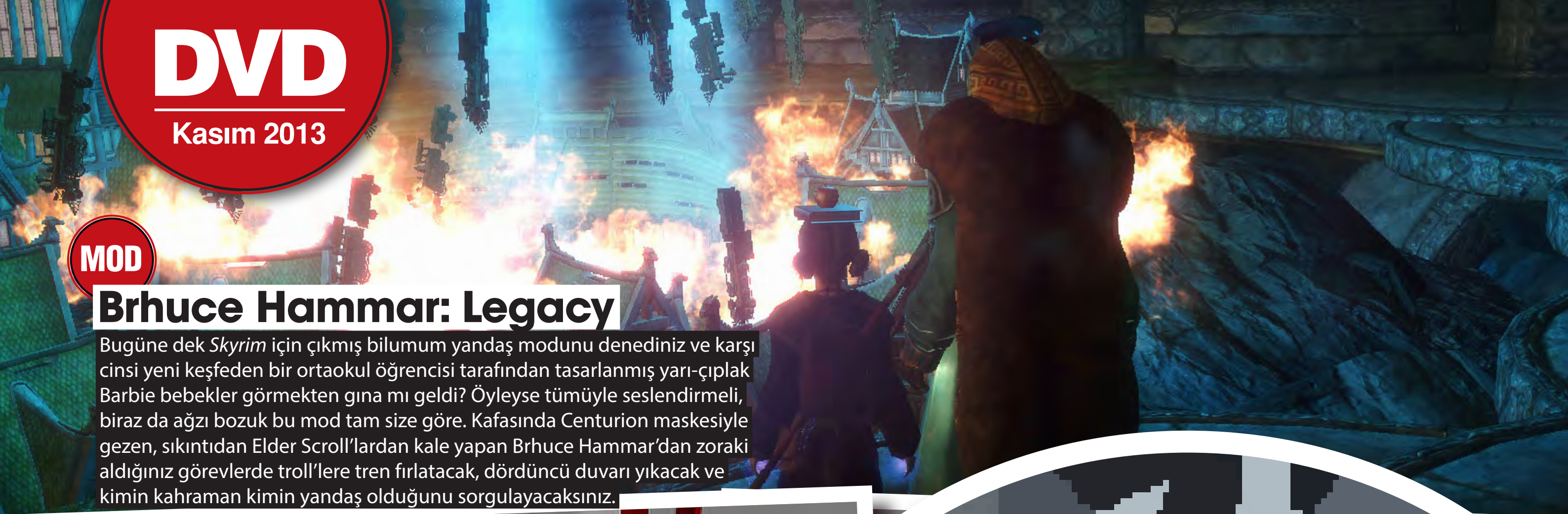
C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr
@pebblesinmymind

İsimsiz ve şekilsiz bir fikirle yola çıktığımız 2007 sonbaharında buraları hiç hayal etmemiştik. Hatırlıyorum, masamın üstündeki dergi klasörüne ilk sayıyı törenle yerleştirdiğimde yanında başka hiçbir şey olmadığı için devrilişini, dik durması için yanına biblo falan koyduğumu. Şimdi o klasörden tıka basa dolu üç tane var masamda, yine yetmiyor. Altı yıl. 72 sayı (+1). Onlarca yazar... Gelip gidenler, ilk günden beri burada olanlar, sonradan katılanlar... Ama 70 metrekareye sığıştığımız o ilk günden bugüne değişmeyen bir şey var: Biz hep büyük bir aile olduk. İlk ay bir bloga sığan birkaç yüz kişiydik, şimdilerde sayısız platformda paslaşmaya devam eden binlerce oyungezer var. Havalı cümlelerle ifade edemiyorum, ama işte özetle bu aileyi, bu ailenin bir parçası olmayı çok seviyorum. Nice yaşlara.

Üç aydır bir inşaat alanı olarak kullandığımız dergi işte bu özel ayda %90 oranında yenilenme sürecini tamamladı. Bu ay "oyun dergisi" dendi mi üstünde en çok durulan, belirleyici sayılan "İncelemeler" bölümüne el attık. En sona bırakmıştık çünkü zorlayacağını biliyorduk. Klasik inceleme kalıbını kırmaya, alt bölümlerle ve yeni bir dille zenginleşmiş yeni bir bölüm yaratmaya çalıştık. Bakalım siz de bizim kadar beğenecek misiniz...



DVD
Kasım 2013



MOD

Brhuce Hammar: Legacy

Bugüne dek *Skyrim* için çıkmış bilumum yandaş modunu denediniz ve karşı cinsi yeni keşfeden bir ortaokul öğrencisi tarafından tasarlanmış yarı-çıplak Barbie bebekler görmekten gına mı geldi? Öyleyse tümüyle seslendirmeli, biraz da ağzı bozuk bu mod tam size göre. Kafasında Centurion maskesiyle gezen, sıkıntıdan Elder Scroll'lardan kale yapan Brhuce Hammar'dan zoraki aldığınız görevlerde troll'lere tren fırlatacak, dördüncü duvarı yıkacak ve kimin kahraman kimin yandaş olduğunu sorgulayacaksınız.



FULL

Scarlet

Indie Speed Run yarışması için 48 saatte geliştirilen bu oyunda siz aşağılık bir herifsiniz. Öylesiniz, çünkü eşinizin iş gezisini fırsat bilip metresinizi evinize davet ettiniz... Ama o da ne? Eşiniz eve erken dönüyor ve sizi suçüstü yakalaması an meselesi! Etrafa dağılmış her türlü kanıtı ne pahasına olursa olsun ortadan kaldırmalısınız. Gerek var mı bilmiyoruz ama hatırlatmakta fayda var: Lütfen bunu evde denemeyin.



FULL

Olav & the Lute

LucasArts'ın pek az bilinen klasiklerindendir *Loom*. Dönemin macera oyunlarından kalın çizgilerle ayrılır ve görünen o ki aradan yirmi küsur yıl geçse dahi hatırlanır... *Loom*'dan esinlenen *Olav & the Lute*, kıyamet sonrası bir dünyada geçen fantastik, gizem dolu bir oyun. Melodiler keşfedin, elinizdeki sihirli utla notaları doğru sırayla çalın ve dokuma tezgâhını tamir edin. *Olav & the Lute*'u bitirdiğinizde bu kadar kısa sürdüğüne üzüleceksiniz.



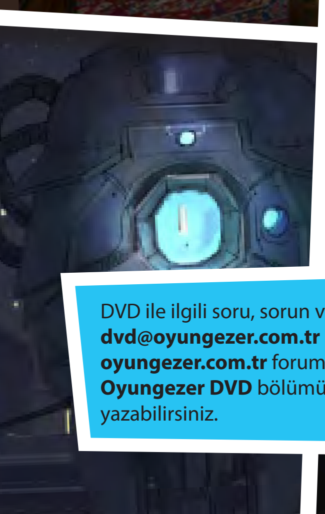
FULL

The Dark Mod

İsmi sizi yanıltmasın; bir zamanlar bir *Doom III* modu olarak geliştirilen *The Dark Mod* artık başlı başına bir oyun ve ücretsiz olarak oynanabiliyor. Gotik steampunk bir dünyada geçen, gizlilik üzerine kurulu oyun hemen her açıdan *Thief* serisini andırıyor. Beraberinde gelen bölümlerden memnun kalırsanız resmi sitesinden daha onlarca yeni bölüm indirebilirsiniz. *Thief* hayranlarına özel önerimizdir!

Bunlara da bakın

1 DTM Experience
2 C. Kane
3 Fakteur
4 OLTFTCP
5 qCraft



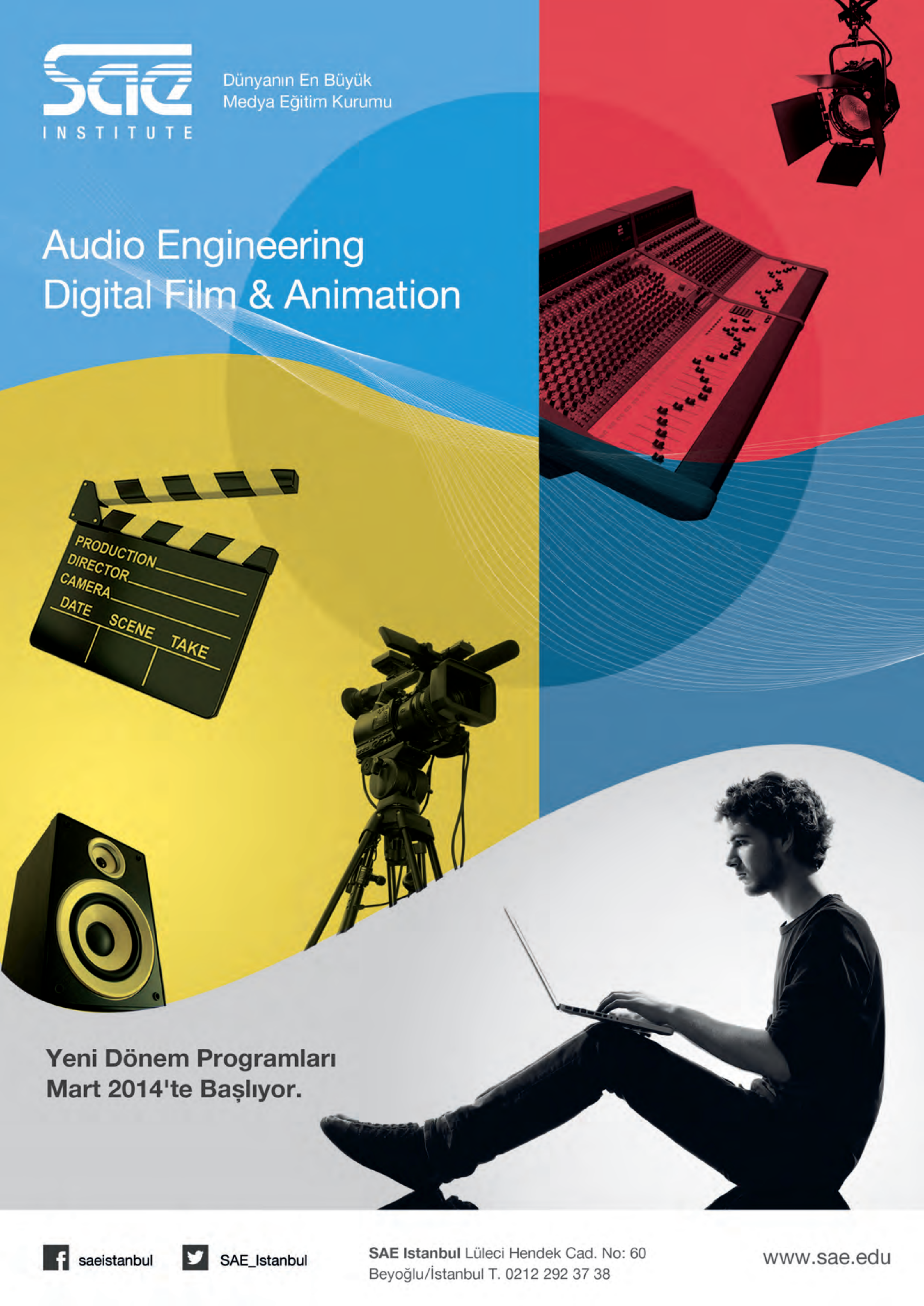


DVD ile ilgili soru, sorun ve önerilerinizi **dvd@oyungezer.com.tr** adresine veya **oyungezer.com.tr** forumlarındaki **Oyungezer DVD** bölümüne yazabilirsiniz.

DEMO

The Maker's Eden

Uyandığınızda buzlu bir cam ve ardında hareket eden figürler görüyorsunuz. Kimsiniz? Neredesiniz? Neden bu radasınız? Kendi gözünüzden oynadığınız klasik tarzdaki bu macera oyununda bu soruların yanıtını arayacaksınız. Çizgi-roman tarzı grafikleri ve retro-fütüristik atmosferiyle *Maker's Eden*'ın demosu bizi devamını beklemeye ikna etti.


SAE INSTITUTE
Dünyanın En Büyük
Medya Eğitim Kurumu
Audio Engineering
Digital Film & Animation
PRODUCTION
DIRECTOR
CAMERA
DATE
SCENE
TAKE
Yeni Dönem Programları
Mart 2014'te Başlıyor.
saeistanbul
SAE_Istanbul
SAE Istanbul Lüleci Hendek Cad. No: 60
Beyoğlu/İstanbul T. 0212 292 37 38
www.sae.edu

forum, e-mail, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

Oyungezer 6'ladı! Sayfalarda kırışıklık görürseniz ondandır...



Ayın Postacısı

Tuğbek Ölek

Geçen ay dedik ya selam@oyungezer.com.tr'ye yazın diye. Tuğbek uyanık adam, o adresi açmadı, gelen bütün mektupları kendi hesabına indirdi. Ay ortası oldu ortada mektup yok, ne yapacağız, "Bana gelenler var, ben yazarım dert etmeyin" demez mi? Hayır bir de kahraman pozlarına yatıyor. Zaten bütün mektupları kırpmış kırpmış kuş etmiş. Hissesi var, yoksa kovucaz valla.

Bize Yazın!

Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, facebook duvarımız, twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!



Nerdlükten sınıfta kalmak

>> Ben Ezelbahar. Tek isim. Birleşik yazılıyor. Ayrı ayrı değil. İnsanlar çok karıştırıyor da.
Ben şahsen kendimi bir nerd zannediyordum. Meğersem değilmişim! Oynamadığım o kadar çok oyun, izlemediğim o kadar çok film/dizi varmış ki, nerdler benden utanç duyardı herhalde! Ama elimden geldiğince nerd oluyorum :)
Gelecekteki hedeflerimden biri bir gün Oyungezer ailesinden olmak, sizinle oyun inceleyebilmek.
Ezelbahar Metin

Selam, ben Tuğbek. Tek isim, maalesef ayrı yazılamıyor. Üstelik ecnebiler adımı söyleyemiyor, ya Two-Bags diyorlar ya da Tupac. Bak ilki ayrı yazılabiliyor. Hiç yazmasalar daha iyi gerçi, Hobbit ismi gibi duruyor, boyum da kısa, alınıyorum.

Eksik oyun, film, dizi külliyatını tamamlaman için sana bir dönem daha hak veriyoruz. Yoksa bütünlemelerde görüşürüz ona göre. Şaka şaka... Seni yakaladıkların nerd yapar, kaçırdıkların değil. Sertifikanı adresine postaladık. @

OGZ kilo yapar mı?

>> Artık, OGZ'yi okurken araya 30cm mesafe koymuyorum, dergiyle bütünleşiyorum. OGZ tatlı gibi. Ne kadar kitap, gazete okusam da her zaman OGZ'ye yerim var. Bu kadar büyük bir dergi olmanıza rağmen hiç ölü piksel sorunu görülmüyor.
Semih Etiğ

Bol kalorili olduğumuzu, kilo yaptığımızı bilmek ne güzel!!! Ama yanıldığın bir şey var ki o da dergideki ölü piksel sorunu. Bu sene E3 ve Gamescom'da kullandığımız kameralarımızdan birinde ölü piksel var. O kamerayla çekilmiş her fotoğrafta bir piksel açık yeşil çıkıyor. İlk bulana bir senelik abonelik hediye ediyoruz. @

Pamuk mevsimi bitti!

>> Lütfen mektupları hep Serpil abla cevaplasın, Tuğbek abi o kadar anlamaz...
Serpil Ulutürk

Adana... Adana çık aradan hatlar karıştı! @

Bir derdim var artık

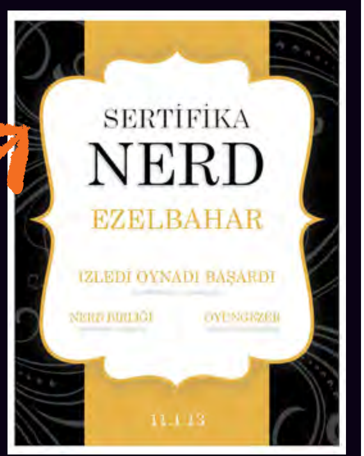
>> Merhabalar çok sevgili Oyungezer ailesi. Ne güzel şarkıydı değil mi, Mor Ve Ötesi'nden. Umarım sizin derdiniz yoktur diyerek, halinizi hatırınızı da sormuş sayıyorum kendimi. Eskiden Posta İdaresi'ne Eren Abi bakardı. Ona hitap ederek mektuplarımızı yazardık. Ama Selam OGZ'nin postacı güvercini belli değil, bu sebeple yazarken hangi yazara hitap edeceğimizi bilemeyeceğimiz, bu sebeple de mektup kalitesinin düşebileceği aklıma geldi. O yüzden sizden her ayın Selam OGZ'sinin sonuna, gelecek ay hangi yazarın postacılık görevini yapacağını belirtmenizi rica edeceğim. Bu aylık, Berkan Cesur'a hitap edeceğim. Umarım yazının yayınlandığı ayın postacısı o olur.
Selman Egin

Gelecek ayın postacısını önden haber vermek iyi fikirmiş Selman, doğru söylüyorsun hemen yapıyoruuuz... yaptık. Gerçi Serpil Twitter'dan ilan etmişti benim yazacağımı. Bize ulaşmanın pek çok yolu var biliyorsun. Berkan'a hitap ettiğin mektubunu Berkan'a yolladım. Zaten sen Selam!'a değil ona



Sertifika

Oyungezer olarak eğitim sektörüne girmeye karar verdik. Baktık üniversite açan köşeyi dönüyor, kasa başında para basıyorlar. Bizim ne eksiğimiz var? Geleceğin nerd'lerini biz yetiştiricez.



"OYUNGEZER'İN RESMİ FOTOĞRAF MAKİNESİNDE BİR ADET ÖLÜ PİKSEL OLDUĞUNU, VE E3 DOSYALARIMIZIN BU YÜZDEN HEP O YEŞİL NOKTAYLA RENKLENDİĞİNİ BİLİYOR MUYDUNUZ?"

yazmışsın, çok kişisel ve dokunaklıymış. Ne güzel mektupmuş. Belki bir gün Berkan yazarsa Selam!'ı buraya da koymak ister.

Oyun anıları

>> Ben soru sormak değil de derdimi paylaşmak ve bir anımdan bahsetmek için buradayım. Birazcık utanarak söylesem de ilk OGZ dergisini 4. yıl özel sayısında Battlefield 3 hakkında yapılan incelemeleri merak ettiğimden dolayı almıştım. O kadar istiyordum ki bir sürü mağazalar, bayiler dolaştım ama sonunda amacıma ulaştım. Derginin paketini nazikçe açtım ve ilk dergim olduğu için bayramlık elbise gibi kırıştırmadan, kimseye göstermeden, günlerce gizli saklı okudum dergiyi (noktası virgülüne kadar :)). Ama ne yazık ki hayatın acı bir gerçeği olarak her güzel şey gibi dergiyi satın almak da banal olmaya başlamıştı ama bir sayı bile kaçırmadan almaya ve zevkle okumaya devam ediyorum.

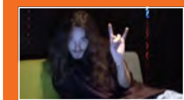
Küçük bir çocukken demo oyunlar ve programların bulunduğu bir siteden Test Drive 6'yı indirmiştim, oyunu o kadar sevmiştim ki ertesi sabah uyanır uyanmaz Test Drive diye bir nida attığımı çok net hatırlıyorum :). O Londra haritasını baştan sona ezberlemiştim artık taa ki ağabeyim oyunun tam sürümü elinde eve gelene kadar. Hayatımda bir oyun için o kadar sevindiğimi hatırlamıyorum. İşte o anı bir daha yaşamak istiyorum, sadece bir kere daha. Anlatabiliyor muyum bilemiyorum.
Said Özsoy

Dergiyi satın almak nasıl banal hale geldi ki? Raftan alıyorsun, kasaya gidiyorsun, parayı ödüyorsun. Zaten bunu nasıl daha eğlenceli hale getirirsin ki? Oyungezer almanın heyecanlı yolları olabilir mi? Mesela gece vakti büyük bir süpermarkete sızıp dergiyi alıp, kasaya 7.90TL ve bir not bırakmak? Kilo fiyatı tam 7.90TL olan bir şeyler bulup, dergiyi onun içine saklayıp o şekilde almak? Dergiyi alırken bayileri trollemek, mesela alır almaz "Bir sonraki sayı çıktı mı?" diye sormak. Ya da... Dur bir saniye Serpil bir şey diyor, geliyorum hemen ... ... Haa sen dergiye duyduğun heyecandan dolayı almanın heyecanını kastetmişsin. Pardon, pardon. Evet ya sıkıcı olmuştu dergi kaç senedir aynı şey, inan biz sizden daha fazla baymıştık.

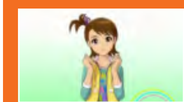
Şimdi ikinci anına da bakıyorum ve endişeleniyorum ki sende Schweizerheimweh olabilir. Siz insanlar buna nasıl diyor... Nostalji! Geçen güzel anları hatırlamak, hatırladıkça gülümsemek, gülümsedikçe başkalarıyla paylaşmak güzeldir. Ama tekrar yaşamayı bekleme boşuna, hiçbir oyunun eve gelişi Test Drive 6 kadar heyecanlandırmayacak seni. Gerçi hafıza sıfırlayıp, Benjamin Button hastalığı kapıp, geriye doğru yeterince beklersen... Amaan zor iş boş ver.



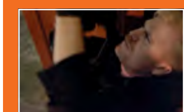
Videolarda Bu Ay



>> Gereksiz muhabbete merakınız varsa Kısır Çekişme'ye göz atın. Daha verimsiz bir sohbet olamaz. Berkan'ın saçları da ayrı bir güzel. bit.ly/1e9s8tp



>> Gelmiş geçmiş en sinir bozucu loading ekranı. Nefret edene kadar bayıla bayıla izliyoruz. Lodingo seni seviyoruz. Bize bunu bulaştıran, tahmin edeceğiniz üzere Ömer. youtu.be/PqvGaBGKsVc



>> Kendi çapında efekt kasarken şöhreti yakalayan Freddiew ve ekibinin yeni aptal mucizesi. http://youtu.be/ZBnF4bfD45c

Her yer Goyun olsa

>> Merhabalar! Size birkaç fikir ile geldim.
1- Mini Türkçe Rehberi yerine Türkçeleşen yabancı kelimelerin asıl hallerinden bahsedilebilir.
2- O kadar Skyrim modları gösteriyorsunuz, halbuki Minecraft'ın takdir edilesi modları var. Neden Minecraft güncellemelerinden bahsetmiyorsunuz?
3- O kadar raf raf oyununuz var, bir yarışma yapıp dağıtsanız?
4- Her incelemenin bir köşesine Goyun koyun (oyunun kostümü üzerinde... anladınız işte!)
Şimdilik gidiyorum Goyun'a selam söylersiniz.
Onuralp Erte

Un - Mini Türkçe Rehberi aslında Serpil'in dizginleyemediği YİM'lik dürtülerinin eseriydi. Bir daha olmayacak söz.

Dos - Ofiste bir oyunun meraklısı varsa mutlaka o oyunun yer alması için çabalıyor. Yok, kimsenin ilgisini çekmiyorsa üvey kalıyor. Sırf Minecraft mı, ne oyunları atlıyoruz var ya, çok ayıp! (Ha unutmadan... Ne biçim oyun o be kutu kutu, insan iki poligon ekler, cık cık cık)

Tres - Kıymetlimiss! Kıymetlimiss! Vermezisss!

Cuatro, cinco, cinco, seis - İnanmayacaksın Goyun'u herkes sevmez. Dur daha net konuşayım. Bizim ofiste Ömer diye biri var, yazar mı neymiş, diyor ki "Bu Goyun'dan nefret ediyorum, ne o öyle sinsi bi şey". Biz çok kullanmak istiyoruz ama ne zaman Goyun muhabbeti açılsa ayak bileklerimizi ısırmaya başlıyor. O yüzden her sayfaya koyamıyoruz. >>



Bizim Minecraft'la aramız çok yok. Ama o bize düşkündür, olmadık zamanlarda hoş sürprizler yapmayı sever.

Selam! OGZ

forum, e-mail, twitter, facebook, youtube

Poster gibi poster

>> Merhabalar,
Derginizin yenilenen sayfalarını çok beğendim, çok güzel olmuşlar. Meddya, ALT ve DATA bölümleri çok başarılı, dergiye farklı ama güzel ve kaliteli bir hava katmış. Yenilenen inceleme sayfalarının da aynı başarıyı göstereceğine eminim, yaparsınız siz kesseler acımaz :) Lafı çok uzatmadan sorularıma geçeyim:

- Posterleri biraz daha kalın kağıtlarda verebilir misiniz? Çok kolay zarar görebiliyorlar.
- DVD'nizde oyun ya da animelere ait duvar kağıdı derlemeleri yer alabilir mi? Ankette eklemeyi unuttum. (Tamam bulmak zor olmuyor ama hepsi bir yerde olsun istiyor insan, malum tembellik :)
- Bu arada ben o Lamborghini'yi beğenmiştim, derginin genelinden farklı olması itibariyle hoş bir sayfaydı (hızlı bir aksiyon filminde araya giren sakin bir öpüşme sahnesi gibi).
- Dungeon Keeper'ın devamı gelir mi? Ufak da olsa bir haber, bir dedikodu var mı? Yoksa içimdeki son umut kırıntısını da göz yaşları içinde söndüreyim mi? (Umarım aynı durum Half-Life serisinin başına gelmez.)

Yeni sayınızı dört gözle bekliyorum,
Görkem Ekmekci

Ben de mektubunu çok beğendim Görkem. Girişi, sorular, verdiğin gaz, sondaki dört gözle bekleme kısmı özellikle harika. Sen hep yazsana bize :) Poster, dergi satışlarının iyi gittiği aylarda bonus gibi paylaştığımız bir şey. Elde iki kuruş kaldı mı, hadi hop poster verelim diyoruz. Fakat ebatları büyüdükçe ve kağıdı kalınlaştıkça, bedeli de büyük oluyor. O yüzden eldeki bütçe neye izin verirse onunla idare ediyoruz. Hayalimizde kartondan poster de vermek var ama işte, daha o kadar olamadık. DVD talebini Eren'e paslıyorum, bakalım ne zaman sonuç verecek... Bu arada o Lamborghini dergi tarihinin efsaneleri arasına girecek gibi görünüyor. Nefret edeni de seveni de unutmayacak. Hatta dur bu durumu kesinleştirelim...

Dungeon Keeper konusunda çok umutlu olma. Muhtemelen gelmeyecek ama ağlamadan önce benzerlerine de bir baksan? Bunun Overlord'u var, Majesty'si var, Impire'ı vaar.. Sonracığıma... Galiba bu kadar. (Bonus: Black & White - yaşasın alev topları!)

Hiddet Küpü

Öncelikle sizin düşünceniz nedir bilmem ama benim anlamadığım bir olay var. Hani şu bilgisayar aksesuarları vardır ya klavye, mouse, kulaklık vs. Bir de bunların "Gamer" olanı vardır. İşte benim anlamadığım mesele bu. İlk olarak bu aletler, sıradan bir mouse veya klavyenin süslenip, ışıklandırılmış hali değil midir? Anlamadığım diğer bir mesele ise, bu saçmasapan şeylere verilen parayla gidip iyi bir parça toplarsın. Zaten bilgisayarlarda önemli olan oyunu kaldırması ve sorunsuz çalıştırması değil midir? Yok efendim kaymayı önleyen kısımlar varmış, tek tuşla makro ataması yapabiliyormuşsun. (Makro ataması nedir? Nasıl yapılır!). Yok kulaklıklar kablosuzmuş da, mouse'un rengini değiştiribiyormuşsun da, hepsi hikâye. Bana göre hepsi para tuzağı. Ayrıca aldığımız bir ürün, çoğu özelliğini kullanmadan çöpe gidiyor.



Ben yaptım!



Mission Accomplished!

Geçen ay buradan meydan okumuştuk, GTA V'i %100'le bitirmeyi başaran çıkmaz demiştik ama bu da oldu, daha cümle bitmeden Facebook duvarımıza yapıştırıverdiler cevabı. Al, Cihan Bağlama isimli arkadaş yememiş içmemiş, bir ay dolmadan oyunu bitirip kanıtları da paylaşmış. Afferin Cihan, çok güzel düşünmüşsün! (Bitiremediğimiz için hırs yaptığımız çok belli olmuyor di mi?) Neyse, "Ben yaptım!" deyip göğsünüzü gererek göstereceğiniz oyun içi başarılarınız için bu bölümü buraya bırakıyoruz böyle, siz yollayın biz paylaşalım.

Aklımda binlerce soru...

>> Merhaba Oyungezer Ailesi;
Nasıl gidiyor? İyi gidiyordur umarım. Neyse lafı daha fazla dolandırmadan direkt konuya gireyim.Öncelikle der-

"KONU YİNE FETİŞ$$ SAYFASI VE O SAYFANIN İLK VE TEK KONUĞU OLAN LAMBORGHINI SESTO ELEMENTO. İKİ AYDIR DEMEDİĞİNİ BIRAKMAYAN OKUR ŞİMDİ DE GÜZELDİ YA DİYOR. KAFAYI NERELERE VURSAK?"

Anısına



Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

SELAM OGZ! SAYFALARINDA YER ALMASINI İSTEDİĞİNİZ, ELİNİZİN EMEĞİ GÖZÜNÜZÜN NURU ÇALIŞMALARINIZ VAR MI? SİZE BİR MAIL MESAFESİNDEYİZ.

ginin yenilenmesi güzel olmuş.Sadece oyun değil kitap,sinema,dizi,anime vb. şeylerin eklenmesi iyi olmuş (eski Ekran Dışı yetmiyordu).Derginin bu hali çok güzel.Neyse asıl söylemek istediklerime ve sorularıma geliyim;

1)Tamir Atölyesi bölümü kapandı ama eksikliğini hâlâ hissediyoruz. Acaba Tamir Atölyesi gibi donanım sorularımızı yazabileceğimiz bir bölüm olacak mı? (Ben ve arkadaşlarımın ortak isteği.)

2)Tamir Atölyesi'ne ağustos sayısında bir mektup yollamıştım. Mert Abi sağolsun bana bir sistem önerdi ama tam sistemi alacakken aklıma bir şey takıldı. 2 ay boyunca da yazmayı unuttum, hazır aklıma gelmişken söyliyim. Bana önerilen sistem parçalarını satan sitelere güvenebilir miyim? Bir sorun çıkarır mı?

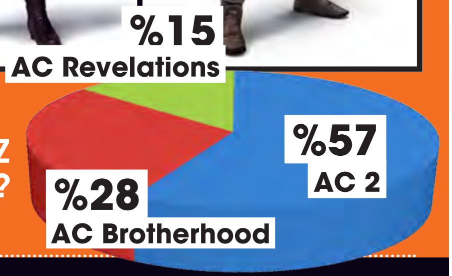
3)Ben oyunlara meraklı bir insan olarak, bir oyun yapmak en büyük hayalim. Ancak bunu nasıl yapacağımı bilmiyorum. Oyunu nasıl yapmalıyım? Hangi programı kullanmalıyım? Bana yardımcı olabilir misiniz?

4)Ve son olarak benim ve derginizi okuyan arkadaşlarımın 3 tane ricası var (biliyorum fazla ricamız var):
1-Derginizde daha fazla bağımsız yapım ve indie oyuna vermeniz (The Last Door,The Train gibi).
2-İncelemelerinizde daha az felsefe yapmanız. Yani daha içten ve cana yakın olmanız.
3-Dergide Türk oyun sektörüne kat-



Anket





>> @OYUNGEZER: EN SEVDİĞİNİZ ASSASSIN'S CREED HANGİSİYDİ?

>> @OYUNGEZER: OYUNGEZER'İN 6. YAŞINI KUTLUYORUZ BU AY. BİR CÜMLE DE SİZDEN ALABİLİR MİYİZ?

01

Wow! 9.5 senem olmuş benim. Sanırım dünya durur, oyun hep gezer gerçekten. <3 **@baristkin**

02

6 yıl oldu mu ya? Ben liseye başlamıştım ilk sayı çıktığında. Hâlâ bir goyun anahtarlığı gelmedi derginin yanında.:/ **@bardul**

03

GTA V'in Pixel sayfalarına gireceği günleri görmek dileğiyle... **@@burak_eken**

04

6 yıl önce ilk yazısını görmek için @oyungezer'in çıkmasını bekleyen çocuk geldi aklıma. nereden nereye ulan **@acyberexile**

05

zam gelmesin yeter. **@alierenesen**

06

Eski dergi günlerinizden beri takip ettiğim Oyungezer artık ilkokula başlayacak yaşa gelmiş! Nice Oyunlara! **@artunona**

>> GOYUN'UN ÜÇ HALİ VARDIR AMA EVRİMİN SÜREKLİLİĞİ İLKESİ GEREĞİ ZAMAN İÇİNDE BU HALLERE YENİ HALLER EKLENMESİ DE KAÇINILMAZDIR!

2B GOYUN

En bilindik Goyun formudur. Oda sıcaklığında bu haldedir. Siz dürtmezseniz, size bulaşmaz. Bakar sadece.



3B GOYUN

Hiç şüphesiz dünyayı ele geçirecek Goyun üç boyutlu olacaktır. Eli kolu hareket eder, konuşmayı sökerse ipe dizebilir bizi.



HOLOGRAM GOYUN

"Order 66'i uygulayın" dedi,biz de yaptık. Hatırlamıyoruz tam olarak ne oldu. Sonra Goyun'a döndük. Bakıyor hâlâ bize.



Selam! OGZ

forum, e-mail, twitter, facebook, youtube

Ayın Mektubu

»Bu aşağıda gördüğünüz nadide ve tam 708 piksel değerindeki ödülü kazanmak ister misiniz? Tek yapmanız gereken, selam@oyungezer.com.tr'ye aklımızı alacak bir mektup yollamak. Belki teşekkür etmek için Steam hesabınıza ya da ev adresinize bir oyun da postalaya biliriz.



Bu ay mektuplarda en çok adı geçen Berkan. Bu adam nasıl durduk yere popülerleşiyor çözemedik. Tipe bak, PopCap zombisi la bu.

kıda bulunan insalara, topluluklara, gruplara, kuruluşlara ver vermeniz. (Amnesia: The Dark Descent modu olan Amnesia: White Night'ın yapımcısı Tansel Altınel, Oyunçeviri Ekibi vb.)

Not: Geçen günlerde Berkan Cesur Abi'yi rüyamda gördüm. Birlikte yürüyorduk. Daha sonra bana telefonda bir şey dinletiyordu. Devamını hatırlamıyorum. Hadi iyi çalışmalar.
Cemil Çağlar Yapıcı

Cemil, dur dur, ne çok birikmişsin yav. Bu soruların her birine hak ettiği gibi cevap yazsak, gitti derginin yarısı. Aslında düzenli aldığına göre bu soruların hepsinin cevaplarını aydan aya Oyungezer'de görüyor lazım, çünkü sayfaların arasına mutlaka sıkıştırdığımız şeyleri sormuşsun. Ama "Tamir Atölyesi kapandıktan sonra donanım sorularımızı nereye yazacağız" konusunu aydınlatmakta fayda var: Yeni açılan bölümümüz DATA'ya (data@oyungezer.com.tr), Mert askere gidince bölümün editörlüğünü üstlenen Emir'e (emir@oyungezer.com.tr) yazabilirsiniz. Dergiden değilse de mail üzerinden bağı koparmamış oluruz. Sorularınız cevaplanmaya devam eder. Anlaştık mı?



> YAĞSIZ KIZARTMA YAPABİLEN FRİTÖZ GİBİSİN TUĞBEK, BİR KAŞIK GÖRSELLE ALTI SAYFA SELAM OGZ! YAZDIN, HELAL OLSUN! AMA HARBİ ÇITIR ÇITIR VE SAĞLIKLI OLMUŞ... -OGZ SABAHLAMA TİMİ

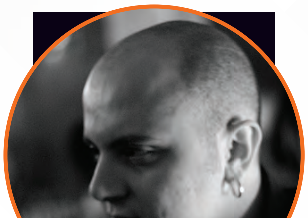
Çünkü ben buna değerim

>> Derginin yeni yüzüyle ilgili bir iki kelime edeyim çorbada tuzum bulunsun dedim. Başından beri dergiyi ilgiyle takip ediyorum, yaptığınız işi takdir ediyorum. Bu dergiyi oyun dergisi olarak görmedim (bence "salt bir oyun dergisi" demek istemişsindir –TÖ). Sevdiğim yazarların ilgi alanlarımla ilgili görüşleri, önerileri olarak gördüm. Böylece alt kültür adına birçok şeyi sizden öğrendim diyebilirim. Bu ay da öyle oldu. Her köşe ilginç ve dinamikti. Retrospektif ve dosya haberleri benim için özellikle kıymetliydi. Derginin daha planlı programlı olması da önemli bir ayrıntı. Takipçilerinize, okuyucularınıza gerçekten değer verdiğinizi hissettim. Çok teşekkürler, hayatta başarılar dilerim :)
Zeynep Orman

Valla Zeynep duygularıma tercüman oldun. Ben aylardır bunu diyordum. Biz bir oyun dergisiyiz elbette ama ilgi gösterdiğimiz konular sadece oyunlar değil ki. Biz derken bütün olarak oyuncuları kastediyorum. Üstelik ilgi alanlarımız o kadar benzer ki. Bugüne dek Breaking Bad sevmeyen bir oyuncu gören oldu mu? "Zamanda yolculuk mümkün mü acaba?" sorusuna kafa takmayanımız var mı? Madem hepimizin ilgisini çekiyor, muhabbettir bu yahu, yazıdır bizim için. Eminim hepimiz tarihteki ilk dişli sisteminin bir böceğe ait olduğunu öğrendiğimizde heyecandan havalara uçtuk. Yok, dur bu sonuncusu olmadı. O ne saçma haberdi be!? Kim yazdı kardeşim onu! Çık ortaya çık dedim!
Olsun zamanla oturacak, ilgi alanlarımızın kesişim kümesini iyice rafine edeceğiz. Ne de olsa devrimin hayata heyecan ve renk kattığını ama gerçek ilerlemenin evrim ile geldiğine inanan insanlarız.
Bu arada Selam OGZ! sayfalarında sadece güzel eleştirilere yer veriyoruz sanacak millet ama bir tane kötü eleştiri düşmedi valla. Giydirmek isteyenleri foruma bekleriz, orası pek curcunalı ;)

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.



Gelecek Ayın Postacısı

Oyungezer yılın gazetecilik olayına imza atıyor ve daha kendisinin bile haberi yokken gelecek ayın postacısını okurlarıyla paylaşıyor: Faruk. Hani şu Furkan Akıncı diye devam eden... Survival horror sohbetlerinin aranan ismi gelecek ay aklınıza takılan soruları cevaplayacak.

Tespitçi

Bir ara oyun kıtlığından Dark Messiah of Might and Magic isimli oynu bitirene kadar oynamıştım, Allah kimsenin başına vermesin. Might & Magic 6'dan sonra düşüşe geçen koskoca isme bir de biz vuralım deyip yapmışlar oyunu resmen.
Görkem Ekmekçi

Şimdi M&M X Legacy geliyor. Taa eski M&M'ler gibi dört kişilik bir takımla ve takoz gibi sadece 90 derece dönebildiğin oynanışı var. Belki onu seversin.




ALL
IN
BLUR
t u m b l r

PORTAL

Yeni doğmuş olan tatlı bölüm Portal, bu ay spot ışıklarını büyüklerinin almasına bir şey demiyor, uslu uslu oturuyor.

DualShock 4 ve PC

Sony'den Shuhei Yoshida, hem PlayStation 4 hem de PC oyuncularını sevindirecek bir gelişmeden bahsetti. Eğer ki DualShock 4'e eliniz alışır da PC'de kullanmak isterseniz, temel becerileri ilk günden itibaren gayet düzgün çalışacakmış. Dokunmatik ekran ve "Share" tuşu gibi kısımlar ise, artık sürücü yazacak insanlara kalmış gibi duruyor. PC'de gamepad aşeren bir kitle var, biliyoruz. Ama faremizi vermeyiz biz.



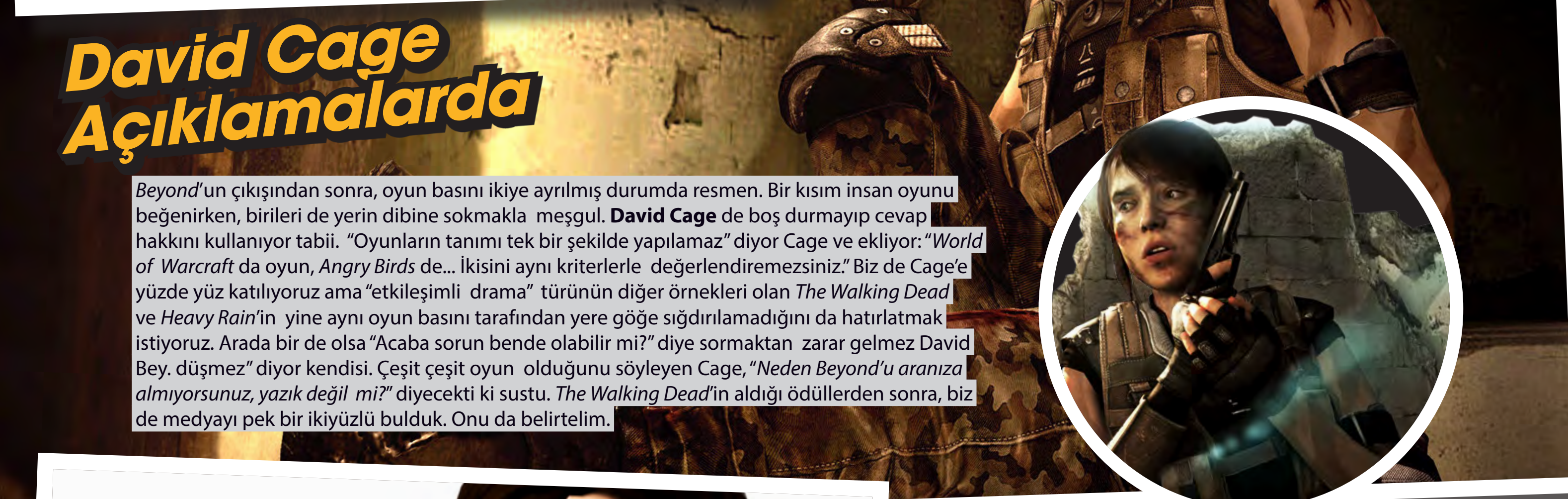


Warface ve Kadın Modelleri



Crytek'in ücretsiz FPS'si *Warface*, 21 Ekim tarihinde piyasaya çıktı. Hevesli oyuncular sunuculara yönelirken bir de alakasız tartışma baş gösterdi: Kadın oyuncu modelleri. Orantıda hafif problem olan, biraz göğüs dekoltesinin olduğu modeller insanların canını sıkmış. Öyle ki Crytek açıklama yayınlama gereği duydu... Aslına bakarsanız modellerin sütyen ölçüsünden çok firmanın "Ama bunlar Rus modeller" açıklaması olay çıkarmalıydı ama öyle olmadı. *Warface* oyuncularının derdinin "dikkatim dağılıyor, frag kaçırıyorum" olduğu anlaşıldı.

David Cage Açıklamalarda



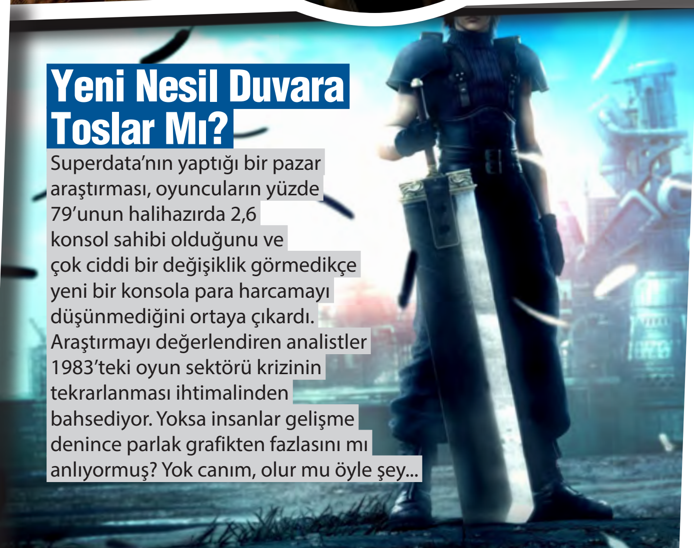
Beyond'un çıkışından sonra, oyun basını ikiye ayrılmış durumda resmen. Bir kısım insan oyunu beğenirken, birileri de yerin dibine sokmakla meşgul. **David Cage** de boş durmayıp cevap hakkını kullanıyor tabii. "Oyunların tanımı tek bir şekilde yapılamaz" diyor Cage ve ekliyor: "*World of Warcraft* da oyun, *Angry Birds* de... İkisini aynı kriterlerle değerlendiremezsiniz." Biz de Cage'e yüzde yüz katılıyoruz ama "etkileşimli drama" türünün diğer örnekleri olan *The Walking Dead* ve *Heavy Rain*'in yine aynı oyun basını tarafından yere göğe sığdırılamadığını da hatırlatmak istiyoruz. Arada bir de olsa "Acaba sorun bende olabilir mi?" diye sormaktan zarar gelmez David Bey. düşmez" diyor kendisi. Çeşit çeşit oyun olduğunu söyleyen Cage, "*Neden Beyond'u aranıza almıyorsunuz, yazık değil mi?*" diyecekti ki sustu. *The Walking Dead*'in aldığı ödüllerden sonra, biz de medyayı pek bir ikiyüzlü bulduk. Onu da belirtelim.

BioShock'un Devamı Aşka Bağlı



Ken Levine, *BioShock: Infinite*'in devamının gelip gelmeyeceğine yönelik soruları zarif bir hareketle "aşk"a bağlıyor: "Sadece içinde aşık olacağım bir şeyler bulursam yeni bir oyuna girişirim." Levine, sırf iyi satıyor diye Infinite'in devamı sayılabilecek bir oyun yapmayacağını ama gerekirse başka stüdyoların bu görevi üstlenebileceğini de ima ediyor. BioShock 1 ve 2 arasındaki kalite farkını unutmadık. O yüzden "tamam kalsın" diyoruz biz de.

Yeni Nesil Duvara Toslar Mı?



Superdata'nın yaptığı bir pazar araştırması, oyuncuların yüzde 79'unun halihazırda 2,6 konsol sahibi olduğunu ve çok ciddi bir değişiklik görmedikçe yeni bir konsola para harcamayı düşünmediğini ortaya çıkardı. Araştırmayı değerlendiren analistler 1983'teki oyun sektörü krizinin tekrarlanması ihtimalinden bahsediyor. Yoksa insanlar gelişme denince parlak grafikten fazlasını mı anlıyormuş? Yok canım, olur mu öyle şey...



DARK MATTER

BİR BAĞIMSIZIN TÖKEZLEME HİKÂYESİ

Geçen ay, tam da bu sayfada Ouya'dan bahsetmiştim size. Bağımsız ekiplerin güven ilişkisiyle var olduğundan, iyi niyetin esas oluşundan, AAA firmalardan ayırmada bütçenin değil, tavrın öneminden bahsetmiştim bir örnekle. Bu ay başka bir yazı yazmak istedim, teması farklı olan. Ama olmadı. Bu sefer de *Dark Matter*'ın yaşadıklarına bakmamız gerekiyor.

Haziran ayında bir Kickstarter projesi olarak çıktı karşımıza Dark Matter. Talep edilen 50.000£'un yanına bile yaklaşamayan **Interwave Studios**, nasıl olduysa projeden vazgeçmedi. Gerçi o günlerde durum belki de farklıydı çünkü oyun basınına yansıyanlara bakılırsa ekipteki herkes gönderilmiş, sadece kemik yönetim kadrosu kalmıştı. İşte olaylar da bundan sonra başladı. Kendi sitelerinde (darkmatterthegame.com) bilgiler paylaşmaya devam eden ekip, bu kez de şansını Steam Greenlight'ta denemeye karar vermişti.

Nihayetinde kendisini **Steam**'de bulan Dark Matter, 17 Ekim tarihinde yayınlandı. 14 bölümüyle, 2,5 boyutlu korku / macera türüyle, 6 ilâ 8 saat arasında oynanışıyla kötü bir oyun değildi. Ama ortalık bu birkaç saat bittikten sonra karışacaktı.

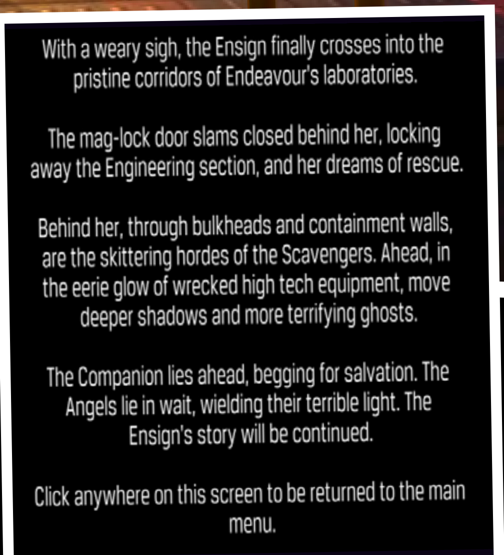
Oyunu ortalama 4,5 saatte bitiren oyuncular, görevi ortada kesen ve senaryonun sonunu tek bir metin duvarıyla anlatan görsele bakakaldılar. Ne senaryo bir yere bağlanıyordu, ne de oyundaki soru işaretleri kalkıyordu ortadan. Tahmin edeceğiniz üzere, oyuna 15 dolar vermiş olan insanlar bunun hesabını sormaya karar verdi.

Steam forumlarında firma adına konuşan **Michiel Beenen**, suçu Kickstarter'a attı. Normalde 12-14 saat uzunluğunda yapmak istedikleri oyunu 6-8 saatte bitecek halde bıraktıklarını, çünkü bütçelerinin bu kadarına yettiğini belirtti. İlginç değil mi? Oyunu yarım bırakmak ama onda da oyun ömrü konusunda dürüst davranmamak... Üstelik tepkilerden sonra bile.

Beenen'in sonraki bombası ise oyunun kendi içinde bitmiş olduğunu, Steam sayfasında ne yazıyorsa hepsini oyunculara vermiş olduklarını söylemesiydi. 14 seviyenin sayısı tuttuğu için ya da oynanış mekanikleri çalıştığı için aslında mutlu olmalıydık. İşin daha güzeli, "Hikâyenin devamı ilk bölümün başarısına bağlı"ymış ve bölüm başına sadece 14,99 dolar ödeyerek bu kısımları da oynayabilecekmişiz!

Açıklamalar tatmin edici olmaktan o kadar uzaktı ki oyunun satıldığı diğer bir platform olan GOG.com müşterilerine para iadesi teklifinde bulundu. Açıklamanın ürünü düzgünce yansıtmadığını ve bundan dolayı üzüntü duyduğunu belirten firmanın ardından Steam de oyunu mağazasından kaldırma kararı aldı.

Burada en büyük eleştiri, **Steam Early Access** gibi bir hizmet varken oyunun bitmiş kisvesinde sunulmasınaydı. Hatta satın alan insanlar arasında başına "Bölüm 1" konsa bile daha anlayışlı yaklaşacaklarını söyleyenler de vardı. Bağımsız oyun piyasasının belki de belkemiğini oluşturan yapımcı-oyuncu güveninin sağlanabileceği o kadar alternatif varken, Interwave çok başka bir yol izlemeyi seçti. Kaldı ki bu haliyle oyunu piyasaya sunması için kimse silah dayamıyordu firmaya. Gerçi yeterince iyimser düşünürseniz, hâlâ "olsun, şansını denemiş" de diyebilirsiniz ama çoğu oyuncu bunu güven suistimali olarak yorumladı. **-Sarp Kürkcü**



Hayır, renkleri tutsa da bu, yazının devamı değil. Bu, oyunun bitiş ekranı.

STEAM, GOG VE DİĞERLERİ

Bu olay, aslında oyunculara başka bir gerçeği daha hatırlatmış oldu. Bağımsızların liman olarak seçtiği platformların kalite kontrol görevlilerinin bulunmaması, oyunların çıkmadan önce baştan sonra oynanmıyor olması sonuç ürününün bekleneni vermemesi ile sonuçlanabiliyor. İade politikalarının ya hiç olmaması, ya da keyfekeder yapılmaları da müşteriyi zor durumda bırakıyor. *Dark Matter* ise kendimizi sardığımız iyi niyet ve güven yorganını üstümüzden atmamız gerektiğini, nihayetinde bağımsız da olsa oyun piyasasının ne kadar ekonomi tabanlı olabileceğini gösterdi bize.

OYUNUN SONUNDA DEĞİŞİM

Gelen tepkiler sonucunda Interwave oyunun sonuna bir müdahalede bulunacağının sözünü verdi. Şu anda kendileri bu işle uğraşmıyor ama söylenen, başka bir stüdyonun konuya eğilmiş olduğu. Aradaki bürokrasinin nasıl çözüleceği ya da sonun ne şekilde değişeceği konusundaysa açıklanan bir şey yok henüz.

STAR CITIZEN

Uzay simülasyonları ölmedi. Sadece yapması uzun sürüyor.

Uzay simülasyonlarına (Space-Sim) ömrünü adayan **Chris Roberts**'ın son projesi, hayallerimizi zorlayacak büyüklükte bir bütçeyle gümbür gümbür geliyor. Peki neden merak etmeliyiz bu oyunu? En az 10 sebep sayabiliriz... **-Sarp Kürkcü**



01 Chris Roberts aslında *Wing Commander* serisiyle bilinen bir oyun yapımcısı. Çıktığı 1990 yılında *Ultima*'yı bile geride bırakan *Wing Commander*, hâlâ daha uzay simi dendi mi akla ilk gelen oyun. Dolayısıyla Roberts'ın benzer bir projenin başına geçmesi olay oldu. Belki de uzay simlerinin geleceğini yazıyor adam şu an.



02 Oyun aslında iki parça: Bir tarafta MMO yapısı (*Star Citizen*), bir tarafta co-op ya da tek kişilik modülü (Squadron 42). İkisi iç içe geçiyor, karakterinizi, gemilerinizi ve oyundaki ilerleyişinizi destekliyor. Bir tarafta *Wing Commander* kalitesinde bir deneyim, öbür tarafta MMO öğeleri...

03 *Star Citizen*, şu ana kadar en yüksek miktarda parayı elde etmiş "imece" projesi. Bu yazı hazırlanırken 25 milyon doları geçmişti ki, oyunun toplam maliyeti 23 milyon dolar civarında. Üstelik destek artmaya devam ediyor, para büyüdükçe oyun da büyüyor. Yani Star Citizen, ilk gündeki hedefleriyle yetinmiyor, sürekli gelişiyor.



04 Oyun, ilki 2013 Ağustos'ta tamamlanan çok sayıdaki modülün tamamlandıkça oyunculara sunulması esasına dayanıyor. Modüller daha sonra birleştirilecek olsa da şu anda oyunu alan oyuncular çıktıkları anda hangarlarını, dogfight sistemini, gezegenlere iniş yapılarını deneme şansına sahip oluyorlar. Eleştiriler iletiliyor, gelişim bu şekilde sağlanıyor. Normalin dışında bir üretim şekli *Star Citizen*'inki.

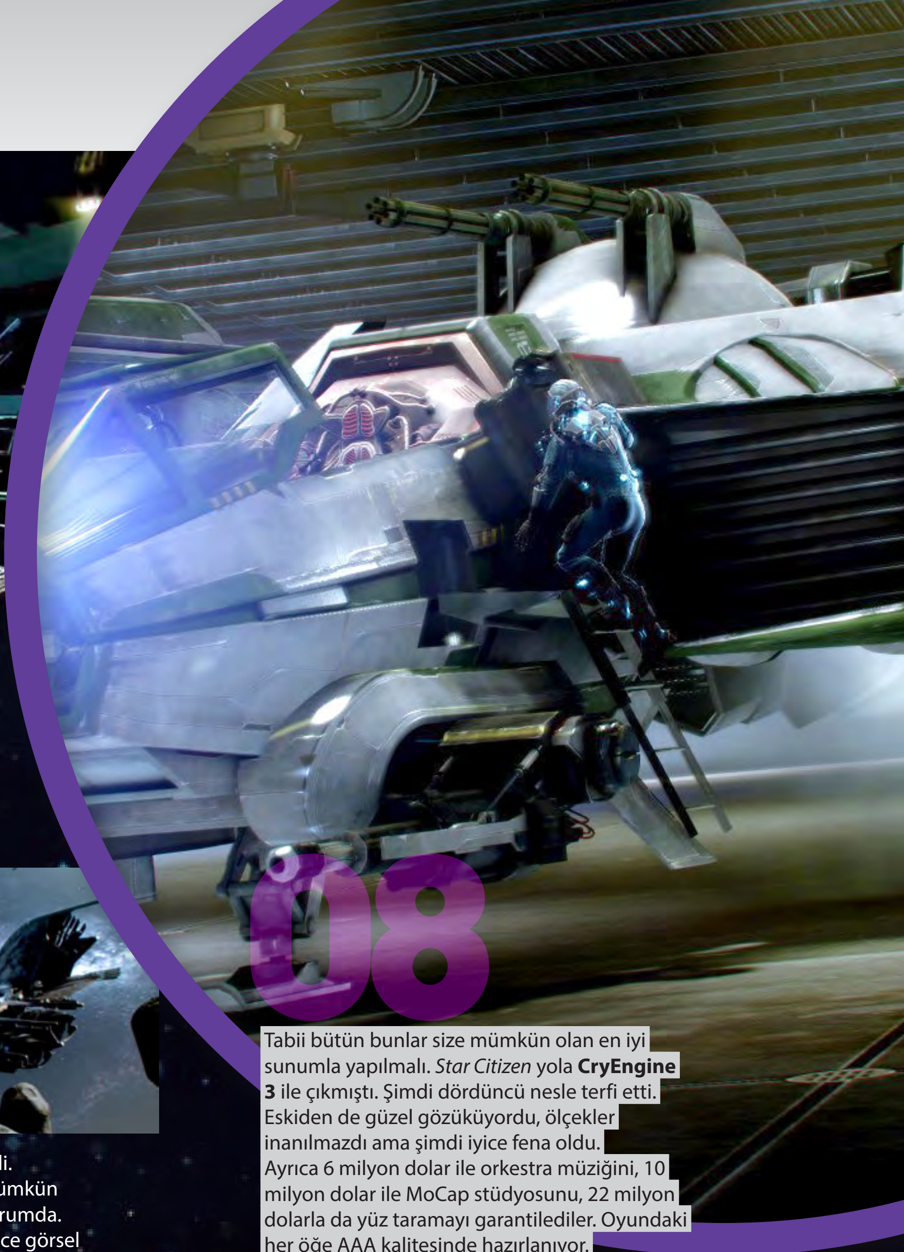


05 Oyunun senaryosu, bu ikili sistemi destekliyor. *Squadron 42*, kararlara bağlı bir askerlik görevi aslında. 30. yüzyılda hayattaki imkanlar **UEEE** (United Empire of Earth) vatandaşı olup olmamaya bağlı. İşte bu karar, *Squadron 42*'nin dallanıp budaklanan senaryosunda ortaya çıkıyor. Söylenen şey, seçimlerin tümüyle bize ait olduğu.

06 **OYUN VERİLEN PARALARLA GELİŞTİĞİ İÇİN,** bir sınırı yok. Saf bir uzay simülasyonu olsa da şu anda 100'den fazla sistemle, bolca farklı gemi sınıfıyla, gelişen gemi yelpazesiyle, yine genişleyen ırklarıyla devasa bir evrenden söz ediyoruz. Bunların ne kadarının oyuncunun emrinde olacağı ise tartışma konusu. Bir de buna modlanabilir yapıyı ekleyince içeriğin bitme ihtimali yok gibi görünüyor.







07 **OYUNUN ÖLÇEĞİ** kadar oyuncuya sunduğu seçenekler de geniş. Her gemi en ufak odasına kadar gezilebiliyor, gemilerin tümü modifiye edilebiliyor, uzay üsleri idare edilebiliyor, ticaret yapılabiliyor, ordular kurulabiliyor, birlikler arasında anlaşmalar imzalanıyor. Hepsini bırakıp madene odaklanmak, taşıma şirketi kurup sınıf seçimi olmayan bir dünyada yaşamak da seçenekler arasında.

08 Tabii bütün bunlar size mümkün olan en iyi sunumla yapılmalı. *Star Citizen* yola **CryEngine 3** ile çıkmıştı. Şimdi dördüncü nesle terfi etti. Eskiden de güzel gözüküyordu, ölçekler inanılmazdı ama şimdi iyice fena oldu. Ayrıca 6 milyon dolar ile orkestra müziğini, 10 milyon dolar ile MoCap stüdyosunu, 22 milyon dolarla da yüz taramayı garantilediler. Oyundaki her öğe AAA kalitesinde hazırlanıyor.



09 Görsel sunum kadar mekanikler de önemli. Oyunun uzay araçları, **Newton** fiziğine mümkün olduğunca sadık kalınarak hazırlanmış durumda. Yönünüze göre farklı iticiler çalışıyor, sadece görsel olarak da değil. Eğer savaşta ön üst iticiniz zarar görürse, bu dönüş kabiliyetinizi de etkiliyor.



10 **SÜREKLİ UZAYDAN BAHSETTİK AMA**
Star Citizen'ın bir de karakter yapısı var. Oyunu diğer uzay simülasyonlarından ayıran en önemli şey, gezegen yüzeylerinin de olması. Kimi gezegenlerde FPS mekanikleriyle savaşma imkanı da olacak. Bu arada Oculus Rift'in oyunun önemli bir parçası olması, özellikle FPS kamerasını kullandığımız her yerde ayrı bir tat katacaktır.

Tür: Devasa Online **Yapım:** Robert Space Industries **Dağıtım:** -
Platform: PC **Dahası İçin:** robertspaceindustries.com

KORKUTAN YANLARI DA VAR

İÇ AÇICI ONCA YANI OLMASINA RAĞMEN, STAR CİTİZEN HÂLÂ SAATLİ BİR BOMBA GİBİ:

Oyunda sürekli "Pay2Win" olmadığı söylenmesine rağmen farklı paralar karşılığında satılan gemiler kafa karıştırıyor. Nihayetinde en çok parayı verenin en kalın zırhı almayacağının garantisi yok.

***Infinity Universe* projesinde gördüğümüz yükleme ekransız gezegene iniş/kalkış mekaniği Star Citizen'da yok. Chris Roberts, bunun "*imkansız*" olduğunu söylüyor. E ama var... Bu tutarsızlık biraz ürkütüyor, verilen sözlerin tutulma ihtimali konusunda spekülasyonlar dönüyor.**

Oyun büyüyor. Konan her yeni hedef ile oyun durdurulamaz bir hal aldı. Oyuncular, yapımcıların odağını kaybedip ekonomiden ve diğer hayati özelliklerden feragat edilmesinden korkuyor. Vaatler havada uçuyor ama netlik yok.

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

Biri ertelendi, biri teknoloji demosu gösterdi ama biz yine de istiyoruz.





CYBERPUNK 2077

Masallar bitti, uyanma vakti

CD Projekt RED kalkıp da ünlü *Cyberpunk 2020* sistemini dijital ortama uyarlamaya karar verir de, biz bunu unutup gider miyiz? Yo dostum yo.

Masaüstü RYO kültlerinden *Cyberpunk 2020*'nin dijital ortama ikinci geçişi olacak *Cyberpunk 2077*. Bu işi üstlenen CD Projekt RED, *The Witcher* serisiyle RYO işini layığıyla kıvırdığını zaten göstermişti bize.

Cyberpunk 2020'nin özgürlüğünü, karakter yaratımını yansıtmayı amaçlayan oyun karakter kağıtlarını kenara atmıyor. Hayranıysanız, korkmayın. *Cyberpunk 2020*'nin tüm karanlık atmosferi oyuna olabildiğince yansıtılacak. Dolayısıyla evet, iyi de bir yaş sınırı beklemelisiniz. Çünkü CD Projekt RED olgun bir oyuncu kitlesine hitap edeceğini özellikle söylüyor.

The Witcher 2'de oyunun çizgisinin ikiye bölünüp farklı deneyimler yaşatması gibi *Cyberpunk 2077* de bize sandbox bir ortam ve verdiğimiz kararlara göre şekillenen bir deneyim vaat ediyor. Bu sözleri çok duyduk, kimi zaman yetersiz bulduk ama *The Witcher 3: Wild Hunt* bu konuda biraz daha netleştirecek yargımızı.

Yine de firmanın şu ana dek falsosu yok. E güvenmemek için sebep de yok.

Bu sandbox ortamın şehri olan **Night City** de 50 yıllık süregelişin izlerini taşıyacak. Bir tarafta eski binalar, bir tarafta teknolojik yaşam. İkisi, iç içe geçmiş şekilde bizi bekliyor olacak. Ünlü tanıtım videosunda da izleri vardı zaten, görmüşsünüzdür.

Kişiselleştirme özelliklerini net bilmiyoruz ama ekibin söyledikleri silahların, geliştirmelerin, implantların ve yüksek teknoloji ekipmanların oyunda olduğu yönünde. Bunlarla (ve *Cyberpunk 2020*'nin karakter gelişim sistemiyle) karakterimizi istediğimiz gibi şekillendirme özgürlüğüne sahip olacağız.

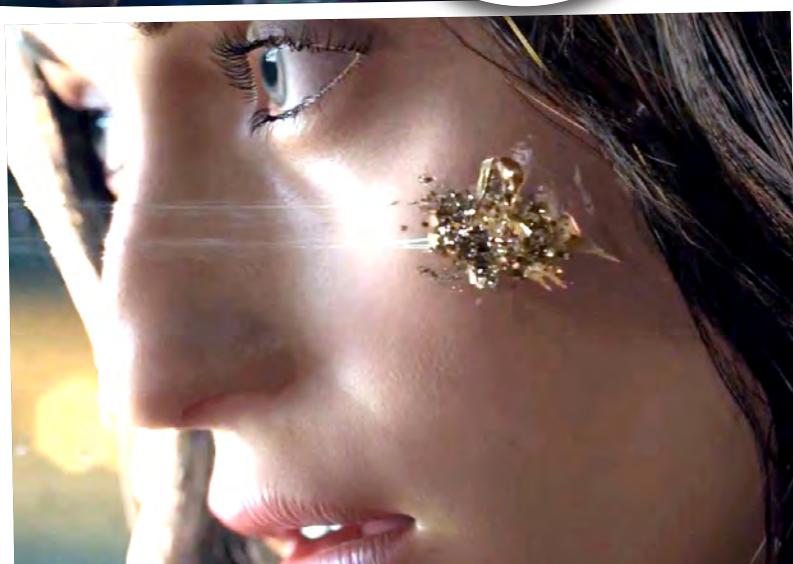
Gelelim bu ayki gelişmelere. NYCC'de yapıma dair mini bir bilgi yayınlandı. Oyun PC için kesinleşmişti ama artık ufukta yeni nesil konsollar da var. Bunun dışında *The Witcher* çizgi romanı açıklandı ama *Cyberpunk 2077* için daha çok erken olduğu söylendi. Yani ilerde olmayacak bir şey değil.

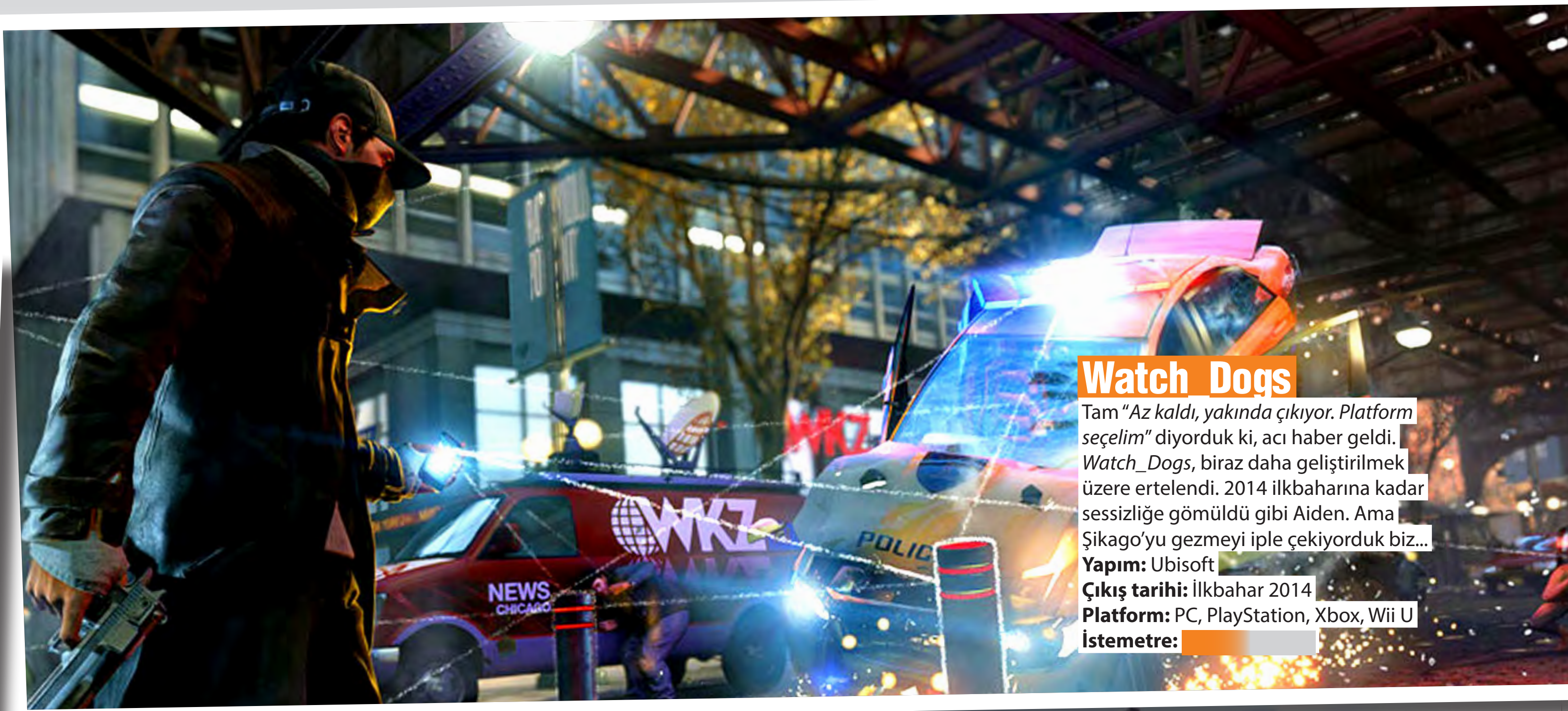
CD Project Red şimdilik her şeyin yolunda gittiğini, hedeflerin tutturulduğunu söylüyor. Biz de bu yeni evrenin parçası olabilmek için sabırsızlıkla bekliyoruz.



Yapım: CD Project
Çıkış tarihi: En erken 2015
Platform: PC, PS4, Xbox One
İstemetre:







Watch_Dogs

Tam *"Az kaldı, yakında çıkıyor. Platform seçelim"* diyorduk ki, acı haber geldi. *Watch_Dogs*, biraz daha geliştirilmek üzere ertelendi. 2014 ilkbaharına kadar sessizliğe gömüldü gibi Aiden. Ama Şikago'yu gezmeyi iple çekiyorduk biz...

Yapım: Ubisoft
Çıkış tarihi: İlkbahar 2014
Platform: PC, PlayStation, Xbox, Wii U
İstemetre:



Titanfall

Daha önce **Gamescom**'da gösterilen demosu yüksek çözünürlükte yayınlanınca, cam olduk önünde. Etrafın detaylarından karakterlerin animasyonlarına, Titan'ların savaşından patlayan bombayla savrulanlara kadar gördüklerimizi beğendik. Boşuna el üstünde tutulmuyor bu oyun.

Yapım: Respawn Entertainment
Çıkış tarihi: 13 Mart 2014
Platform: PC, Xbox One
İstemetre:



The Order: 1886

Bu canavar, gün geçtikçe daha fazla kumaş ve parçacık efektiyle çıkıyor karşımıza. Bir yanda pislik içindeki Londra, diğer yanda alışık olmadığımız silahlar, tam karşımızda geceye hükmeden varlıklar. Yeni nesilde görsel sınırları özenle dürten *The Order: 1886* "ben buradayım" diye bağırıyor.

Yapım: Ready at Dawn
Çıkış tarihi: 2014
Platform: PS4
İstemetre:

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

GURUR NE KADAR FAZLAYSA, DÜŞÜŞ O KADAR ACI OLUR

Grand Theft Auto V tarafından ele geçirilmeden önce, "**En pahalı oyun**" tahtı *Star Wars: The Old Republic*'e aitti. Sadece bu da değil, yapım dönemi düşünüldüğünde yapılmış en hırslı projelerden bir tanesiydi yine. Tümüyle seslendirilmiş ilk DVO olacaktı, **BioWare**'i efsane yapan ne varsa hepsinin devasa hale gelişine tanık olacaktık. Üstelik Star Wars gibi bir ismi taşıyordu. Ama bu isim bile hem bir hediye hem de bir lanetti.

Yapım süreci 2005 yılında başlayan bu dev, altı yıl boyunca birsürü konuda hiç beklenmedik hatalar yaptı. Oyun dünyasında özlemle anılan birçok şey içermesine rağmen "TORtanic" ismiyle anılmaya başlayan proje, sonunda oyun dünyasının en acıklı hikâyelerinden biri oldu.

BAŞLANGIÇ NOKTASI

BioWare, Electronic Arts'ın kanatları altına 2006 yılında girdi ama hikâye merkezli bir DVO yapma fikri daha eskilere dayanıyordu. Firmanın başındaki Ray Muzyka ve Greg Zeschuk, hikâye anlatımındaki başarılarını DVO dünyasına taşımanın hayalini uzun zamandır kuruyorlardı. Daha önce *Star Wars: KOTOR*'dan gelen deneyimleri de onları Eski Cumhuriyet'in hikâyesini işlemek içim mükemmel adaylar haline getirmişti. O güne kadar başarıdan başarıya koşan BioWare ve başındaki doktorlar da bu işin altından kalkabileceklerine inanıyorlardı.

YENİ BİR STÜDYO: AUSTIN

Star Wars: The Old Republic, önceki oyunların aksine BioWare'in Edmonton merkez ofisinde hazırlanmadı. Teksas, Austin'de sıfırdan kurulan bu stüdyo, aslında iyilik ve heyecan taşlarıyla bezeliydi. Yaklaşık 6000m² genişliğindeki bir stüdyoda devasa Star Wars görselleri, gerçek boyutlarda kahramanlar ve onların arasında çalışan yüzlerce insanla geçen 6 koca sene... Ama bütün bu ihtişamın arkasında gözden kaçan bir düşman vardı ki, çöküşün taşları onun elleriyle döşendi: Yapılan işe duyulan aşırı güven.

Projenin başındaki **James Olsen**, Bioware'in çok eski çalışanlarından olmasına rağmen DVO konusunda yeterli bilgiye sahip değildi. Keza takımın geri kalanı da. Evet, *Ultima Online*'dan gelenler, başka çok oyunculu projelerde çalışanlar da vardı takımda ama bir DVO'nun üretim sürecine alışkın olmakla projede çalışmış olmak çok ayrı şeylerdi.

YENİ BİR MOTOR: HERO ENGINE

2006 yılında, **Simutronics**'in *Hero's Journey* için hazırladığı ve DVO'lar için sunucu ve grafik desteği sunan bir motordu **HeroEngine**. 2007 yılında BioWare Austin tarafından lisanslanan motor, büyük bir kesim için oyunun ana batış sebebiydi. 2007'de alınmış olan halinin kendi mühendisleri tarafından adam edileceğine inanan BioWare, altına girdikleri yükün ağırlığından pek de haberdar değildi.

Sıfırdan bir motor yaratmakla, bir dereceye kadar geliştirilmiş yarım yamalak bir motorun işleyişini çözüp onu toparlamak arasındaki fark, Bioware'in, diğer her şeyden önce PvP oyuncularını kaybetmesine neden oldu. Ekranda 40 kişi bulunduğunda oyunun düştüğü performans seviyesi, büyük ölçekli savaşları imkansız kıldı. Tabii bu da oyunda özenle hazırlanmış gezegenleri boş, cansız yapan bir numaralı sebepti.

YENİ BİR HIRS: HİKÂYE

Ama bütün bu hatalar, oyunun en büyük sıkıntısının yanında hâlâ küçük sayılırdı. Bir DVO'nun oyuncularını oyunda tutmak için sahip olduğu şeyler, SWTOR'da tam olarak yoktu. Endgame noktasına nedense verimli bir içerik eklenmemişti. PvP'sini teknolojiden kaybeden ekip, PvE'sini tercih ile kenara atmıştı. SWTOR'da endgame demek, sıfırdan başka bir karakter kasmak demekti. Tümü seslendirilmiş olan, sınıflara özgü 8 senaryo sözde bu boşluğu dolduracaktı. Ama oyunculara söylenmeyen şey, bu özel senaryonun miktarının gezegenlerdeki ortak senaryoya oranıydı. Farklılık beş görevde ancak bir tane olunca, oyuncular akın akın ayrılmaya başladı. Bu da zaten, o meşhur kriz grafiğini getirdi. Nihayetinde, epik hayallerle yola çıkan oyun ilk yılı dolmadan F2P sistemine geçti.

Çöküşten sonraki durum ise net değil. Hiçbir konferans raporu artık net sayıları söylemiyor. Ne oyuncu sayısı, ne yatırılan para... Her şey gölgeler içinde. Ama *SWTOR*, diğer tüm teknik aksaklıklar kenara atılsa da DVO oyuncusunu tanımamaktan ve Star Wars ismine sırtını dayamış olmaktan dolayı kaybetti. Bir markanın arkasına saklanmanın, ortadaki her eksiyi gizleyeceğini sandı. İşte *GTA V*'e kadar tarihin en pahalı oyunu, bu şekilde sönük bir anı oldu.
-Sarp Kürkcü

REKABETİ YOK ETMEK

Star Wars: The Old Republic'in tek rakibi, yapımı zamanında altın günlerini yaşayan *World of Warcraft* değildi. Kendinden önce aynı lisansı sırtlamış olan *Star Wars: Galaxies* de bir anlamda rekabete dahildi. İşte bu sebepten, *SWTOR*'un çıkışından önce sonlandırılması gerekiyordu. Oynanış tarzı olarak birbirilerinden oldukça farklı olmalarına rağmen, *SWG* **11 Aralık 2011** tarihinde sunucularını kapattı. Tahmin edeceğiniz gibi *SWTOR*'a karşı geliştirilen nefretin sebeplerinden biri de bu oldu.

BİR DEVİN TARİHÇESİ

The Old Republic'in sekiz yıllık ömrü tümüyle bitmiş değil. Hatta yeni ekip elden geldiğince oyunu düzeltme peşinde. Ama sürecin kendisi, ders alınacak durumda.

2005
Bioware doktorları, hikâye odaklı oyunlarını DVO dünyasına taşımaya karar verirler. Bunun için uygun bir proje arayışına girilir.

2006
Bioware ve LucasArts birlikte bir DVO üstünde çalıştıklarını müjdeler. İbre, önceki deneyimlerden Eski Cumhuriyet dönemini göstermektedir.

EKİM 2007
Bioware, Electronic Arts tarafından satın alınır. Toplamda 800 milyon dolar ödenirken, DVO projesinin yapımına yenilenen bütçeyle devam edilir.

EKİM 2008
Bioware'in üstünde çalıştığı DVO projesi, gün yüzüne çıkar. Eski Cumhuriyet tahminleri doğrudur ve hikâye odağı net bir şekilde dile getirilir.

ARALIK 2008
İlk oynanış videosu yayınlanır. Her ne kadar çok erken dönem olsa da heyecandan çok hayal kırıklığı yaratan animasyonlar ve ışın kılıcı modelleri içerir.



SAYILARLA HARCANAN EMEK

Mesele sadece bütçe değil, aynı zamanda harcanan işgücü ve emeğin de ortaya konulması lazım. Her ne kadar başarı konusunda irtifa kaybetse de, bu tüm departmanların işini iyi yapmadığı anlamına gelmiyor.

Aşağıda SWTOR'un arkasındaki emeğe dair birkaç sayısal değer göreceksiniz. *"Sayılar sıkıcıdır"* diyenlere inat, ben gerçeğin aynası olduklarını düşünenlerdenim:

- 19 farklı gezegeni, karakterleri, silahları, görsel içeriği tasarlayan bir sanat departmanı.
- 8 ayrı sınıf hikâyesini ve 19 gezegenin kendi hikâyelerini yazan 20 kişilik bir yazar departmanı.
- 5,5 saatten fazla orijinal müzik besteleyen bir müzik departmanı.
- 20'den fazla performans sanatçısı ile çalışan bir animasyon departmanı.
- 1000'den fazla aktörle 280.000 civarında diyalog kaydeden bir ses departmanı.
- 4.9 milyon saatlik kapalı beta testi süreci.
- Toplamda 5700m²'lik bir ofiste 6 yıl çalışan, çekirdek kadrosu 400'ü aşan bir ekip.
- 260 milyon dolardan fazla harcanan para.

Hepsi bir yana, 280.000 satır diyalog ile SWTOR Guinness Rekorlar kitabında da yer almaktadır.

GERÇEKTE NE KADARA MÂL OLDU?

SW:TOR konusu açıldığında, havada kalan sorulardan birisi de ne kadara mâl olduğudur. Electronic Arts'ın CFO'su **Eric Brown**, Mart 2011'de bir toplantıda *"Firmanın tarihindeki en pahalı proje"* olarak nitelendirmişti oyunu. O güne kadar maksimum 150 milyon dolara kadar çıkmış olan EA için, *SW:TOR*'un alt çizgisi **151 milyon dolar** civarından başlıyor.

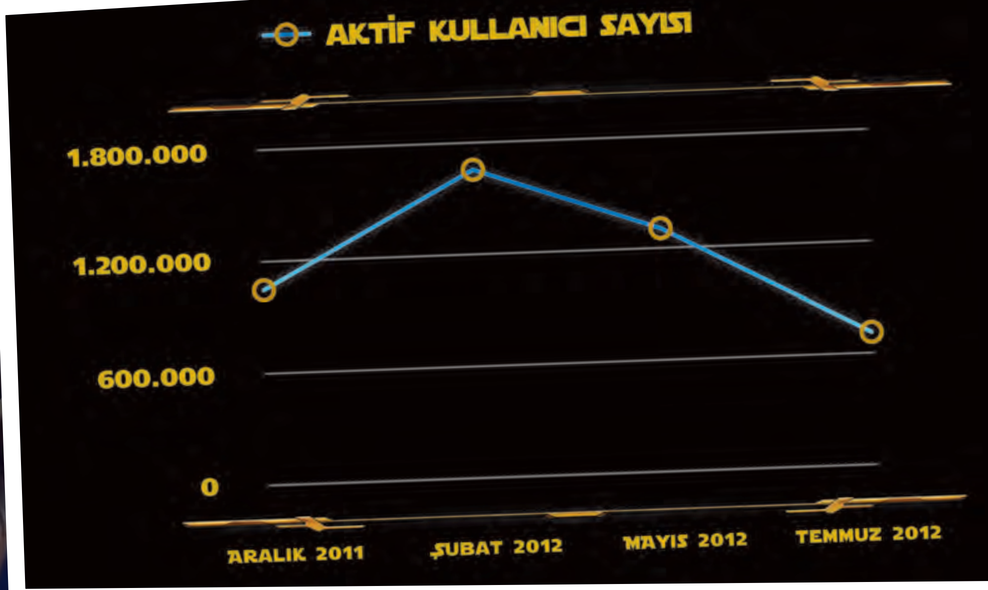
Asla tam olarak maliyeti belirtilmemiş olmasına rağmen oyunda çalışan insanların sayısı, yapım süresi, masraflar ve etrafta dolanan fısıltılar sonucunda 200 milyon dolar civarında bir maliyette duruldu. Ama bu miktara reklam bütçesi dahil değil.

SW:TOR'un reklam bütçesi ise 100 milyon dolar olarak belirtildi ki bu da tüm masrafı **300 milyon** dolar civarına çekiyor. Mutabık olunan miktar ise **260 milyon dolar**. *Karayip Korsanları*'nın **140 milyon**, *Star Wars Bölüm III*'ün **114 milyon**, *Sin City*'nin **40 milyon** dolara mâl olduğunu (yaklaşık değerlerle) düşünürseniz eğer, *Avatar* ya da *Titanic* dışında birçok filmle boy ölçüşecek bir bütçeye baktığımızı fark edersiniz.

GENİŞLEME DE DEĞİL, DLC DE DEĞİL

Oyun için açıklanmış iki adet, çıkmış olan bir adet genişleme paketi bulunuyor. *Rise of the Hutt Cartel*, Aralık 2012'de açıklandı. Yeni bir gezegen olan Makeb'i ve Hutt'ları işleyen bu paketin en büyük sorunu, 8 karakterin kişisel hikâyelerini devam ettirmiyor olmasıydı. Cumhuriyet ve İmparatorluk için birer taraf hikâyesi çizilmiş, karakterler kenara atılmıştı. Bu da en başta verilen sözün tutulmaması demekti. Oyun, elindeki en büyük koz olan hikâyeyi de çöpe atarak daha da acınası bir hâl aldı.

Bir diğer paket ise bu ay açıklanan *Galactic Starfighter*. Oyunun 80'lerden kalma uzay mekaniğini PvP ile taçlandıran, 12 vs12 dövüşlere imkan veren paketin içeriği uzayla sınırlı. Oyunun uzay savaşları eleştirilirken ekibin "SSP" (Secret Space Project) olarak adlandırdığı bu iş, tahmin edeceğiniz gibi yine beklentilerin altında kaldı.



HAZİRAN 2009
'Decieved' videosu yayınlanır, hem Star Wars hem de BioWare sevenler açısından beklenti iyice yükselmiştir. Karizmatik kötü Darth Malgus ile tanışırız.

AĞUSTOS 2009
Gamescom'da gösterilen oynanış videosu oyunun "dördüncü kolonunu", yani hikâyeyi detaylandırır. Her karakterin seslendirilmiş olması heyecan yaratır.

ARALIK 2011
Star Wars: The Old Republic ABD'de ve bazı Avrupa ülkelerinde satışa çıkar. Birkaç ay içinde dünyanın büyük kısmına yayılımı tamamlanacaktır.

NİSAN 2012
İlk raporda oyuncu sayısında düşüş görülür. Yapımcılar kontrolü elden bırakmazlar ama level 50'yi gören oyuncular oyunu terk etmektedirler.

TEMMUZ 2012
Oyunun yıl sonunda F2P olacağının açıklaması yapılır. Kullanıcı sayısı artık hedeflenen 1 milyon sınırının çok uzağındaydı.

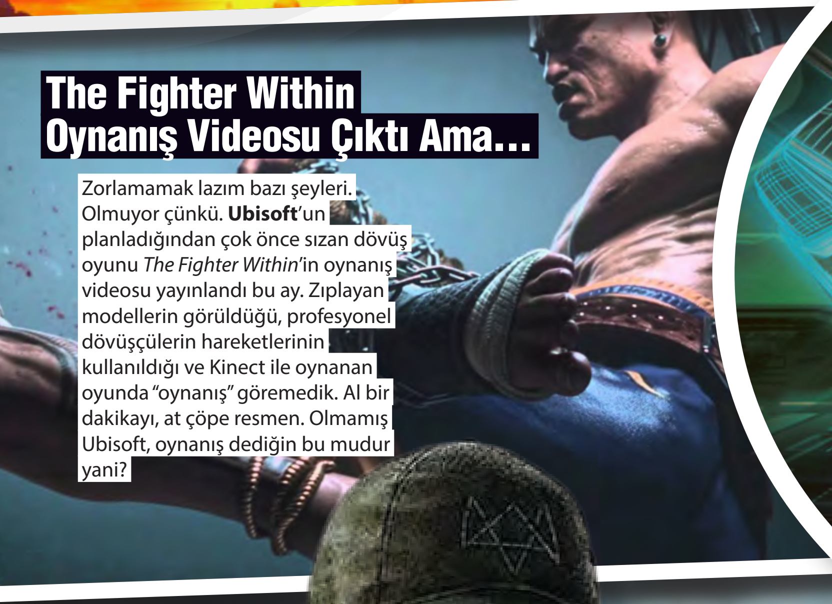


KASIM 2012
TOR F2P dünyasına adım atar. Yenilikler artık Cartel Market'te satılacaktır. Çıkan ücretsiz DLC sayısı giderek azalmaya başlamıştır.



Activision, Oyunlarının Tarzından Memnun

Tam da Beyond'un çıkmasının üstüne Activision'ın CEO'su Eric Hirshberg'den gelen bir açıklama pek manidar oldu: Hirshberg, oyunlarını filmlere benzetmeyi düşünmediklerini, kendi hallerinden memnun olduklarını söyledi. Ona göre oyunlar etkileşimli birer sanat eseri ve bu özelliğini kaybetmemeli. Bir tarafta *CoD*, bir tarafta *Rayman* yapan bir firmaya nereden vursam bilemedim. Bu sefer kurtuldun elimden Activision... bu sefer...



The Fighter Within Oynanış Videosu Çıktı Ama...

Zorlamamak lazım bazı şeyleri. Olmuyor çünkü. **Ubisoft**'un planladığından çok önce sızan dövüş oyunu *The Fighter Within*'in oynanış videosu yayınlandı bu ay. Zıplayan modellerin görüldüğü, profesyonel dövüşçülerin hareketlerinin kullanıldığı ve Kinect ile oynanan oyunda "oynanış" göremedik. Al bir dakikayı, at çöpe resmen. Olmamış Ubisoft, oynanış dediğin bu mudur yani?



Oyuncunun faresi kıymetlidir

CEO'ların iş tanımında bile hafif göbekli ve biraz kel olmaları gerektiği yazar ama Razer'ın bu tanıma uymayan genç, enerjik ve ilginç bir CEO'su var. Kendisi, yakın zamanda verdiği röportajda, zararına üretim yapıp sattıklarını, insanların sadakati sayesinde batmadan ilerlediklerini belirtti. Çılgın ürünlere odaklanmayı sevdiklerini de söyleyen Tan Min-Liang örnek olarak solak faresini gösterdi. Bizzat **Deathadder** kullanmış birisi olarak söyleyebilirim ki, adam haklı. Kimsenin almayacağı ürünü yapmak aptallık gibi olsa da, cesaret işidir.



Exclusive İçerik Sırası Sony'de

Bu nesilde Xbox 360'a laf ederdik sürekli DLC'leri kendisine özel hale getiriyor diye. Yeni nesilde de parmağımızı Sony'ye sallayacağız gibi. Hem *Assassin's Creed IV* hem de *Watch_Dogs,* 6 aylık süreyle PlayStation'a özel içerik sunuyorlarmış. İşin ilginç yanı ABD reklamında gözüken bu açıklama Avrupa reklamında yok. Umuyoruz ki Sony bölgesel kilit vurmaz DLC'lere. Böyle bir dönemde, kendi mezarını kazmak olur bu.



Need for Speed: Rivals Hâlâ Çabalıyor

Bu ay AllDrive videosu ile oyuncular arası etkileşimi göstermeye çalışan *Need for Speed: Rivals* bir de Rally sürücüsü Ken Block ile birkaç yıl sürecek bir anlaşma imzaladığını bildirdi. Artık karşımıza insan gibi alıp konuşmaya çalıştığımız *Rivals*, çabalıyor ama ortaya çıkan görüntüler içimizi burkuyor. Yere yapışık arabalar, aşırı yapay çevre ve araçlar, göze batan gereksiz efektler... Kantarın topuzu fena şaşmış bu oyunda.

PROJECT PHOENIX

JAPON DESEN DEĞİL, KOZMOPOLİT DESEN DEĞİL

Hikâye aynı dertten muzdarip birkaç yapımcının bir araya gelmesiyle başlıyor... Diyorlar ki, "Yahu biz bu JRYO denen şeyi çok seviyoruz ama gidişat o ki piyasaya hakim olan seriler sürekli teknolojik gelişmenin, savaş sisteminde yapılacak türlü türlü yeniliğin peşinde. Bunda sorun yok ama JRYO'ların özünde bir hikâye anlatma, oyuncuların duygularına hitap etme amacı vardır. Bu özden uzaklaşıldıkça uzaklaşılıyor."

Bu düşünceler başkalarıyla paylaşılmaya başlanır ve sonunda ortaya dünyanın dört bir tarafından, dev oyunlarda önemli görevler almış insanlardan oluşan sıkı bir ekip çıkar. Kendilerine, Creative Intelligence Arts diyen bu insanlar kafalarındaki oyunu geliştirmek adına 100.000$'lık mütevazı bir hedefle Kickstarter'dan kampanyalarına start verirler. İlk günden hedeflerine, kampanya bittiğindeyse hedefin 10 katına ulaşırlar.

PLANLAR BÜYÜK

Aynen aktarıyorum: "Küllerimizden doğan bir anka kuşu olacak, herkesin hayranlığını kazanacak ve herkese ilham veren bir oyun yapacak, Japon oyun endüstrisine yeni bir yön vereceğiz." Bu aşırı iddialı lafları başka bir projeden duysam "gençler abartmış yea" diyebilirdim ama ekiptekilerin daha önce çalıştığı yapımlardan bazılarını sıralayayım da bu sözleri neden ciddiye aldığımı görün: *Diablo III, L.A. Noire, Final Fantasy, Crysis 3, Skyrim, Assassin's Creed II, MGS V, The Legend of Zelda: Skyward Sword, The Lord of the Rings...*

Sıraladığım eserlerden görebileceğiniz gibi ekibin en önemli özelliklerinden biri de hem Doğulu hem Batılı yapımcılardan oluşmuş olması. Genelde içine kapanık bir tür olan JRYO'lara bir Batı esintisi ferahlık getirebilir sanki (bu arada Serpil'in esinti kelimesinden nefret ettiğini biliyor muydunuz?).

KİMSİN? NESİN?

Oyun Azuregard isminde bir fantastik evrende geçiyor. İmparatorluk, özgürlük savaşçıları, orklar ve elfler savaşın eşiğinde, ortam kaosa sarmak üzere. Bu dünyada Marcus Stern adında bir tapınak şövalyesi, hafızasını kaybetmiş bir melek olan Ruffles ile karşılaşır. "İn misin cips misin, falan filan" derken başka eksantrik karakterleri de yanlarına katarak, Ruffles'ın gizemini çözmek için yola koyulurlar.

Oyun RYO-GZS karışımı. "Takım tabanlı" bir oynanışın hâkim olacağı söyleniyor. İsteyenler karakterleri tek tek de yönetebilecek ama asıl önemli kısım takımla oluşturacağımız dizilimler. Savaş alanının coğrafyasının oynanışa etkisi de altı çizilen bir diğer konu. Japonya taraflarından RYO-STS karışımını bolca görmüştük ama RYO-GZS sayısı pek fazla sayılmaz. Herhalde o konuda da Batılı yapımcılara daha çok iş düşecek.

HEDEFLER BÜYÜK DEMİŞ MİYDİM?

Project Phoenix PC, Linux, Mac, PS4 ve Vita'nın yanı sıra biraz kırpılmış olarak iOS ve Android'e de gelecek. Hedef kitlesi ise yalnızca Japonlar değil, hepimiz. Ne kadar güzel olsa da minimal (hatta biraz chibi'msi) bir görsellik tercih etmeleri bunun için bir engel olur mu bilemiyorum ama bir taraftan da bu adamlara güvenmeyeceksin de kime güveneceksin?

-Ömer Akdağ







ANKA YUVASI

HIROAKI YURA



Projenin başındaki Hiroaki Yura, yetenekli bir müzisyen olmasının yanı sıra Diablo III, Valkyria Chronicles gibi oyunlarda ve Steins;Gate, The Disappearance of Haruhi Suzumiya gibi önemli animelerde yer almış. Adamı bir dinleseniz, resmen güven aşılıyor.

NOBUO UEMATSU



Final Fantasy serisinin efsanevi bestecisi şüphesiz Project Phoenix'in en dikkat çeken ismi. Oyunun müzik açısından kötü olma ihtimali sıfırın altında.

VAUGHAN SMITH



Oyunun iddialı savaş sisteminin tasarımcısı Vaughan Smith'in en bilinen işi L.A. Noire olsa da birçok indie yapımda da parmağı var.

STEFFEN UNGER



Project Phoenix'in 3D modellemelerinden sorumlu Steffen Unger aynı zamanda toplanan paranın en büyük kısmını harcayacak olan arkadaş. Crysis 3 ve Halo 4'te de aynı işi yapmış.





RAY MUZYKA & GREG ZESCHUK

BIOWARE'IN DOKTORLARI

Doktorlar ve BioWare'ın Bilinmeyenleri

1 **1999'da**, Londra'da bir mağazanın en çok satan 50 oyun listesine bakan Muzyka *Baldur's Gate*'i göremeyince üzülür. Tam çıkacakken, çalışanlardan biri listenin tepesini gösterir. Muzyka'nın aklına ilk ikiye, *Baldur's Gate*'in ve ek paketinin isminin olduğu yere bakmak hiç gelmemiştir çünkü.

2 **Aslında 1992 yılında** mezun olduktan sonra BioWare'i kuran doktorlar gerçekten "doktorluk" yapmışlar 4 sene kadar. Hafta içi oyun firması idare eden ikili, haftasonlarında ve akşamları doktorluğa soyunuyorlarmış. Tam süper kahraman tadında.

3 **BioWare kurulurken,** çalışanlarda oyun deneyimi aramamışlar. Daha sonra sanat yönetmeni olan kişi bir barda peçete üstüne çizim yaptığı için, James Ohlen ise iyi bir D&D DM'i olduğu için işe alınmış.

4 **İkilinin başında** oturduğu tek firma BioWare değildi. Dijital medya ve internete odaklanan **CodeBaby Corp.** da doktorlara ait. Oyunlarda yarattıkları karakterlerle bilgisayara hayat vermeye çalıştılar uzunca bir süre.

Kanada'daki Alberta Üniversitesi'nin suyunda bir şeyler var herhalde. 90'lı yıllarda artık ne olmuşsa, bu okul oyun dünyasına çok önemli üç isim kazandırmış. Bu kişilerden ikisi Dr. Ray Muzyka ve Dr. Greg Zeschuk. Oyun dünyasıyla uzun yıllardır içli dışlıysanız, bu isimler tanıdık geliyordur zaten. Yeni gelenlerdenseniz üzgünüz, bu iki dehanın yaratıcılıkları şimdilik başka alanlara yönelmiş durumda.

Bu iki isim, temellerini attıkları ünlü firma **BioWare** ile özdeşleşmiş durumda. Yola 20 kişi ile çıkan, ufak bütçeli bir oyun stüdyosunun üç kurucusundan ikisi. Üstelik piyasada söz sahibi olup hikâye anlatımlı rol yapma oyunlarında yeni bir çağ başlatacak kadar da saygın ve cesur adamlar.

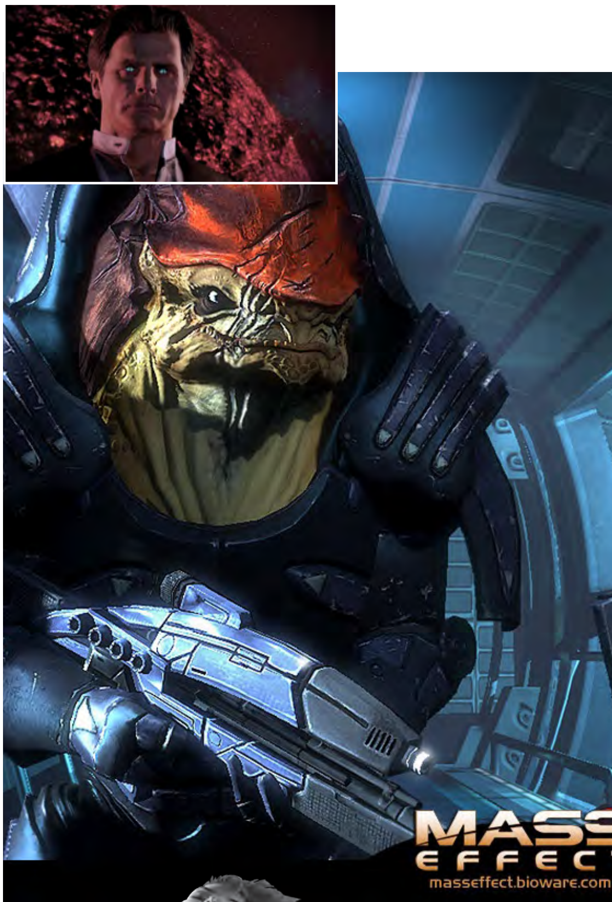
İlginçtir ki, bu insanlar 1992 yılında mezun olduktan sonra tıp doktoru olarak çalışmışlar ama Zeschuk'un dediğine göre "*video oyunlarının çekim alanını da hep hissetmiş*"ler. Türkiye'de bunu dese, döverlerdi herhalde adamı. Bu arada aklınıza takılan o soruyu çözelim. Muzyka ve Zeschuk daha önce eğitim yazılımları yapmış iki kişi. O nedenle programlama konusunda bilgileri oldukça fazla. Yanlarına bir de Augustine Yip'i (şu bahsi geçen üçüncü kişi) alıp bu oyun girdabının içine doğru çekilmişler işte.

Üç yıl kadar diplomalarına sadık kalan üçlü 1995 yılında kariyerlerindeki o sert geçişi uygulamışlar. Kurulan **BioWare** yaklaşık dört yıl boyunca firmalara demolar yollamakla vakit harcamış. Doktorluktan gelen yaklaşık 100.000 dolar ile aynı zamanda ilk oyunları olan *Shattered Steel*'i demo olarak ortaya çıkarmışlar. Yollanan 10 farklı yapımcıdan yedisi teklifle dönünce, aralarından **Interplay**'i seçmişler.

Bu birliktelik daha sonra başka bir grafik motoruna, oradan da *Dungeons & Dragons* lisansına kapı açınca doktorların asıl parlayacağı alan ortaya çıkıvermiş: Rol yapma oyunları. Unutulmuş Diyarlar'a ait olan *Baldur's Gate* ile tümüyle yeni bir soluk yakalayan firmada oyun yapma şekli de farklı işliyormuş. "*Çoğu firma önce mekanikleri, sonra hikayeyi oturtmaya uğraşır*" diyor Zeschuk konu ile ilgili olarak, "*bizde ise tam tersi. Hikaye bizim asıl odak noktamız.*" Zaten bu düşünce firmanın Edmonton'daki merkezinden itibaren genişleyerek tüm stüdyolarına yayılmış vaziyette bugün.

Baldur's Gate'in başarısı sürecinde BioWare'in başındaki isimler bir yandan hâlâ doktorluğa devam ediyordu. Ama bu noktadan sonra, artık bir karar vermeleri gerekiyordu. Çünkü *Baldur's Gate* ile dolu dolu bir oyunun ne kadar vakit aldığını görmüşlerdi. Burada üçlünün yol ayrılıkları gerçekleşti ve Yip tıpa odaklanmayı seçerken Muzyka ve Zeschuk tercihini oyunlardan yana kullandı. Modern BioWare'in macerası işte böyle başladı.

Bu ikili D&D lisansının onlara kazandırdıkları konusunda her zaman alçakgönüllü oldu. Evet, RYO'lardaki başarılarının arkasına D&D sisteminin popülerliğini ve sistem olarak kalitesini aldıkları tartışılmaz bir gerçek. Ama ikilinin *Neverwinter Nights* serisi ile Dungeon



20 YILLIK REÇETE

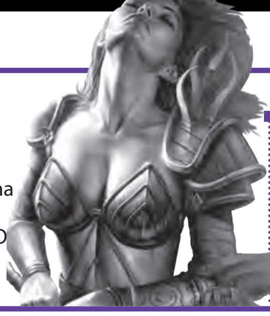
Doktorlar, bu kadar kısa bir zaman çizgisine sığmıyorlar. Tüm oyun hayatlarında imza attıkları onca başarının sadece bir özeti var burada.

1992
Üniversiteden doktor olarak mezun olan ikili, Augustine Yip'i de alarak oyun dünyasında balıklama bir giriş yapar.

1995
Bu üçlü Bioware firmasının temellerini atar. Hem doktor, hem video oyun geliştiricisi olarak çift yaşam sürmektedirler.

1996
Firmanın ilk oyunu *Shattered Steel* piyasaya çıkar. Bir Mech oyunu olan SS, yıkılabilir çevre tasarımıyla oldukça dikkat çeker.

1998
Baldur's Gate piyasaya çıkar. D&D kurallarına sadık, hikâyesi şahane bu RYO büyük sükse yapar.



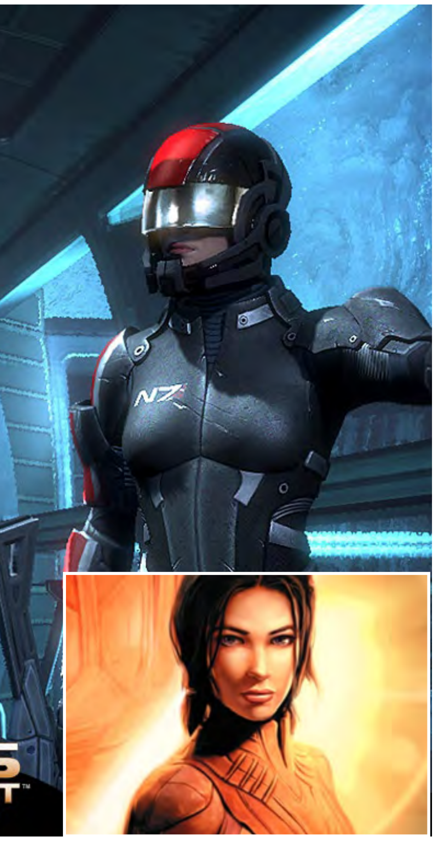
2002
2000 yılında *MDK 2* ile aksiyon günlerini yad eden firma, RYO'lara döner. *Neverwinter Nights*, DM'lere bir hediyedir.



EA VE BIOWARE İLİŞKİSİ

EA tarafından alındıktan sonra BioWare oyunlarının odak noktaları eleştirilerin merkezinde oldu hep. *Mass Effect 2*'de karakter gelişiminin zayıflatılması, *Mass Effect 3*'ün bitiş faciası ve *The Old Republic*'in tam bir başarısızlık olmasının suçu hep Electronic Arts'a atıldı.

Ama doktorlar ayrılmadan önce yaptıkları bir röportajda tekrar tekrar iç yapıda baskı görmediklerini, hâlâ kararları kendilerinin verdiğini söylediler. Ayrıldıktan ve olaylar durulduktan sonra BioWare içinde başka yetkililer de bunu doğrulayan açıklamalar yaptı. Yani anlayacağınız, EA'in canavar bir dev oluşu asılsız çıktı. Verilen kararlarda sorumluluk tümüyle olmasa da büyük ölçüde yine BioWare'a aitti.



Master'lığı bilgisayar ortamına taşıma başarısı da yadsınamaz. "*1997'de konuşmaya başladığımızda dört faktör vardı*" diyor Muzyka, "*tek kişilik oyun, çok kişilik oyun, DM araçları ve modül yapma sistemi. Hepsi farklı kitleler içindi ve hepsi de üst kalitede olmalıydı.*"

Beş yıl sonrasında ortaya çıkan iş, beklentilerin çok ötesindeydi. 2002 yılında *Neverwinter Nights*, bu modüllerin stabilizasyonu sağlandıktan sonra müthiş bir başarı elde etti.

NWN üstünde uğraşırken, doktorların odağı çok yönlüydü. LucasArts, bir Star Wars oyunu yapması için Bioware ile iletişime geçti. Artık sadece yetenekli iki adam değil, bir de büyük marka vardı BioWare'in elinde. 2003 yılında yayınlanan *Star Wars: Knights of the Old Republic* bugün bile oyun dünyasını etkilemeye devam eden ve en hızlı satan konsol oyunlarından biri



oldu. Ortaya çıkan sinerji sonradan bir meyve daha verecekti...
2000'de aksiyon oyunlarında da şansını deneyen doktorlar, *MDK 2* ile bu işin altından kalktıklarını göstermişlerdi. Elinden her iş gelen böyle bir firmanın **EA** gibi bir dev tarafından fark edilmemesi imkansızdı tabii. 2007 yılında satın aldığı BioWare için tam 800 milyon dolar ödedi EA. Doktorlar, artık zengindi.

İşte bu noktada dört farklı stüdyonun yönetimini alan ikili, yorulduklarını itiraf ediyorlar. Ama emekli olmadan önce son bir işleri daha var. O da *Mass Effect*. Bilimkurgudan aldıkları tadın suyunu sıktıkları bu seri 2007'de ilk oyunuyla, 2010'da da ikinci oyunuyla gönüllerde taht kurdu. Bir yandan da *The Old Republic* ile uğraşan ikili ise adım adım kendilerini geri çekiyorlardı.

2011'in sonunda *The Old Republic* çıktığında gelen tepkiler ne kadar etkili olmuştur bilinmez ama nisan ayında ikili EA'e ayrılacaklarını bildirmiş. Eylülde ise bunu bizlerle paylaştılar. Hayatlarında yeni bir sayfa açmaya hazırlanan ikilinin yolları da 20 yıldan sonra ayrılıyor. Muzyka, şu anda yeni medya ve internet üzerine çalışırken Zezchuk bira yapımı işinde. Ama 20 yıllık kariyerlerinde yaptıklarıyla, bir yüz yıl daha adlarının unutulmayacağını garantilemiş oldular.
-Sarp Kürkcü



- **2003** *Star Wars: KotOR* en iyi RYO'lardan birisi olmakla kalmaz, Star Wars'a **Darth Revan** gibi güçlü bir karakter ekler.
- **2006** Bir yıl önce *Jade Empire*'ı yayınlayan BioWare EA'in radarına takılır. Doktorlar dev firmanın bünyesine katılmaya karar verir.
- **2007** Bilimkurguya *Star Wars* ile doymayan firma kendi markasıyla çıkış yapar. Harika seri *Mass Effect* piyasadadır.
- **2008** Üç senedir üzerinde çalışılan Star Wars DVO'su *The Old Republic* tanıtılır. BioWare'in bugüne kadarki en hırslı projesidir.
- **2010** Önceki oyunun kararlarını yeni oyuna aktarma seçeneği ve buna göre değişen içerikle *Mass Effect 2* piyasayı sallar.
- **2012** 2011 sonunda çıkan *The Old Republic*, hüsrandır. Mesleği bıraktıracak kadar olmasa da, doktorlar Nisanda karar verir. Eylül ayında da sektörü bırakırlar.

YENİ NESİL, YENİ ALIŞKANLIKLAR GETİRİR Mİ?

DEĞİŞECEK 5 ŞEY



KUTUDAN DİJİTALE BİR KAYIŞ

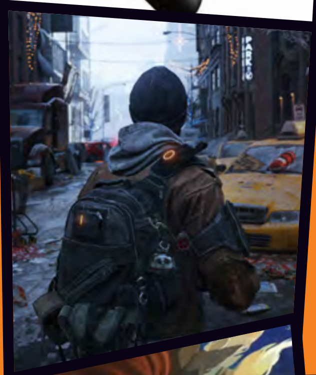
Koleksiyon yapmayı seven insanlar kabul etmek istemese de, PC dünyasında dijital indirme devrine sessiz sedasız bir şekilde geçiyoruz. Konsollar da bu yola hızlıca girmenin peşinde (Microsoft, ne yazık ki gerekenden daha aceleciydi). Kutulu oyunların tarihten bir anda silinmesi mümkün değil ama kutuya göre daha uygun fiyatlar, avantajlı paketler ve bulut ile istediğimiz yere taşımak gibi seçenekler kutuların kenara atılma sürecini hızlandıracak. Belki 5 yıl sonranın oyuncusu kutulu oyunu tümden anlamsız bulacak.





KONSOLA YÜKLENEN GÖREVLER

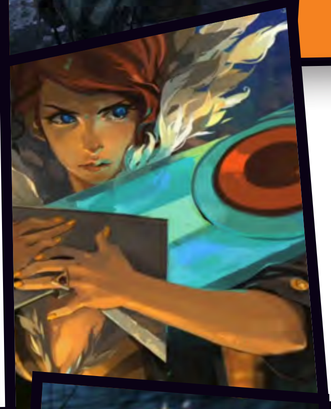
PSone ya da Xbox, tümüyle oyun oynatmaya odaklı konsolların belki de son nesliydi. PS2'de DVD izlemek ya da daha sonra Xbox 360'da film satın almak adım adım insanların kanına işlemeye başladı. Artık, salonumuzda bulunan konsollarımız sadece oyun için değiller. Görüntülü konuşma, fitness, alışveriş, pasif eğlence gibi geniş bir yelpazede hizmet veriyorlar. Üstelik, Türkiye'deki kullanıcılar olarak bu nesilde biz de adım adım bunlardan faydalanmaya başlıyoruz.



SÜREKLİ BAĞLI OYUNLAR

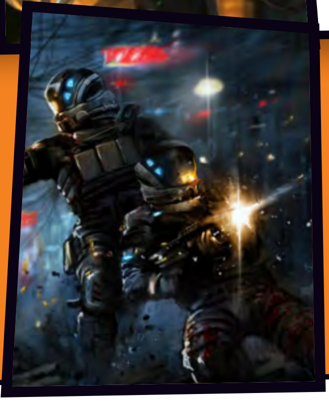
Her ne kadar konsollar her daim interneti talep etmese de, bu talepte bulunan oyunların sayısı artıyor. Artık adım adım tek kişilik oyunlarla çok kişilik oyunların iç içe geçtiği bir noktaya geliyoruz konsollarda da. PC'de alışkın olduğumuz 'instance' sistemine konsollar biraz geç de olsa sıkı bir 'merhaba' diyorlar. Aradaki yüklemesiz geçiş de, bu nesilden itibaren konsolların yaşamının ayrılmaz bir parçası olabilir.





BAĞIMSIZLARIN YENİ LİMANLARI

Birçok dijital dağıtım kolunda 'self-publishing' ile oyunlarını yayınlayabilen yapımcılar genelde PC'yi tercih ediyorlardı. Ama bu yapı da ufaktan değişmeye başladı, üstelik daha yeni nesil gelmeden. Özellikle Sony'nin çabaları ile PS4 şimdiden birçok güncel ve gelecek bağımsız oyuna ev sahipliği yapıyor. Xbox One da, geriden de olsa bu yarışa giriyor. Çeşitlilik açısından PC'yi çok çabuk geçemeyecekleri kesin ama yeni nesil konsollar da bağımsızlar konusunda PC'nin yanında yerlerini alacaklar sonunda.



ÜCRETSİZ İÇERİK UFUKTA GÖZÜKÜYOR

Yine PC dünyasında alışkın olduğumuz ve free to play politikaları ile iyice hayatımıza giren ücretsiz içerik alışkanlığı bu neslin sonlarında kendini göstermeye başladı. F2P içeriklerin konsol dünyasına yerleşmesi ise yeni nesilde netleşiyor artık. Mobil cihazların da uygulamayı tercih ettiği bu modelle oyun başına değil hizmet başına para ödenmesi düşüncesi konsolları da kapsayacak.

Oyunculuğun konsol ayağında yeni bir devir başlıyor. Her ne kadar PC kendi çizgisinde yola devam ediyor olsa da, konsollarla birlikte kimi alışkanlıklarımız değişecek, kimi alışkanlıklarımız ise sıkı sıkıya karışmış kulaklık kablosu gibi yerinde kalacak. Biz de bu iki daldan beş maddeyi çektik, sizin için çıkardık.

KALACAK 5 ŞEY





HÂLÂ YAKALAMAYA ÇALIŞMAK

Ha açıldı ha açılacak muhabbeti hiç bitmese de yeni nesil konsollar hâlâ kapalı birer kutu. Aldığınız günden attığınız güne kadar değişmeyen bir makina. İşte bu sebeple belki ilk günlerde biraz şansları olacaksa da, teknolojik açıdan PC'nin gerisinde kalacaklar. Yani eğer en iyi görsel zevki ya da en kişiselleştirilmiş oynanış şeklini arıyorsanız, gitmeniz gereken yer bu nesilde de PC olacak.



1080P ULAŞILMAK İSTENEN NORM

Yeni nesil konusunda ortaya atılan iddialar hep 1080P ve 60fps'nin garanti olacağıydı. Ama ilk fireyi Xbox One'da verdik. Ryse, her ne kadar şahane gözükse de 900P olarak hazırlanıyor. Üstelik, ilerleyen yıllarda bu standardın tutturulması kesin değil. Yani önümüze çıkacak her oyun 1080P ve 60fps olmayabilir. PC oyunculuğu 4K'yı denemeye yönelirken, biz hâlâ bu standardı yakalamanın peşinde olacağız.



İNTERNETSİZ DE YAŞAM VAR

Microsoft "kesintisiz internet" gibi bir politika denedi, hepimizin bildiği üzere bu konuda da başarısız oldu. Sonuçta o da radikal kararından vazgeçip eski usüllere döndü. Yani konsolların her daim internete bağlı kalması mecburi değil. Tabii bu birçok hizmetten faydalanamamak anlamına gelecek olsa da internete bağlamadığınız cihazınız hâlâ asıl görevi olan oyun oynatma işini yerine getirmeye devam edecek. Geçmişin izinden gidiyoruz yani.





OYUN KOLLARI EN MAKUL ETKİLEŞİM ARACI

Uzun zamandır deneniyor hareketlerle kontrol seçenekleri. Kameralar, hareket algılayıcıları, nabız ölçerler, birçok şey denendi ve gelişiyorlar da. Kendisine ek bir kategori açan 'motion gaming'in alıştığımız oynayış tarzını yerinden edemeyeceği, en azından bu nesil içinde, az çok kanıtlanmış oldu. Birçok farklı kontrol şeması geliştirilse de, en evrenseli ve genel kullanıma uygun olanı hâlâ oyun kolları. Kolay kolay da tahtlarından inmeyecekler gibi görünüyor.



GEÇMİŞE DESTEK VERİLMİYOR

Aslında çok da eski bir gelenek değil bu. PlayStation 3 ilk çıktığı haliyle PS2 oyunlarını oynatıyordu. Xbox 360 da birçok Xbox oyununa destek veriyordu. Ama sonradan adım adım yok olan bir meziyete dönüştü bu. Artık yeni norm da bu olsa gerek, konsollar kendilerinden önce gelen nesillere destek vermiyorlar. Bu alışkanlık yeni nesilde de var. PS platformunda birkaç oyunda ücretsiz, onun dışında diğer tüm oyunlarda ufak bir ücret karşılığında nesil atlama imkânı var, o kadar.

onşaşırtıcıgerçek

Her ay sağdan soldan bir şeyler öğreniyoruz ve 10 tanesini bu sayfada topluyoruz!



01 Poster Kızı Nerelere Gelmiş

Kendince PSP yalayarak tanınan, sonra GTA IV'ün lolipop kızı pozuyla ünlenen ve IGN'de uzun süre spikerlik yapan **Jessica Chobot**'u spot ışıklarının altında görürdük hep. Belki kendisini tanıtışından dolayıdır, pek prim vermemiştik. Ama *Outlast* adlı korku oyununun fikir anası olduğunu, her aşamasına burnunu soktuğunu öğrenince saygı duymadan edemedik. Biz onu hep reklam için var sanmıştık.



02 GTA V'in Gün Döngüsü

GTA V'te her bir gün, bizim dünyamızda iki saate eşit. Bu konu üstüne çok fazla düşünmemiştik biz. Ama düşünenler olmuş. Gerçekten böyle bir gezegen aslında olurmuş. Hatta Merkür'ün yörüngesine yerleşirmiş. Üstünde yaşam olmazmış. Ama tam tersi kızıl cüce bir yıldızın çevresinde dönerse Dünya gibi de olabilirmiş. Ofiste astrofizik bilen yok ama, komple şaşırdık biz.

03 13 Yıl Oyna, Sonra Paydos

Video oyunları ile ilgili bir istatistik çalışması var. **ESA** (Entertainment Software Association) video oyuncularına dair bolca veri topluyor. Genelde bu verilerle farklı yerlerde karşılaşıyoruz. "Oyuncuların *%45'i kadındır, ortalama oyuncu yaşı 30'dur"* gibi önermelerin kaynağı burası. Ama pek dikkat etmediğimiz bir istatistik var, o da oyun oynanan süre. Ortalama bir insan 13 yıl oyun oynuyormuş. Biz çoktan almış başımızı gitmişiz arkadaş.





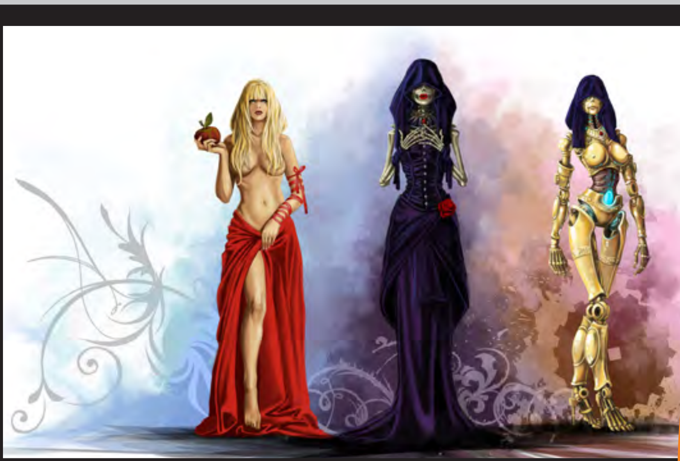
05 Londra'yı Modellemek

Crytek'in **British Library** ile yürüttüğü bir yarışma varmış "*Off the Map*" diye. Amaç kütüphanede bulunan bir haritayı alıp, o alanı modelleyip CryEngine ile hayata geçirmek. Bu çalışmalardan birisi ile haberimiz oldu yarışmadan: 17. yy Londra'sı. Burayı okuyorsan haberin olsun Molyneux, yeni bir Fable yapacaksan haritan hazır. Sadece 6 öğrenci yapmış. İnanılmaz. Linki de burada: http://bit.ly/1gJV50Z

04 100 Dolara 3B Yazıcı Olur Mu?

Olurmuş. Kanada'dan Rinnovated Design bir Kickstarter kampanyası başlattı. Mikro işlemci yerine ses kartını kullanarak, ev eşyalarından iskelet yaparak, tabla ile hareket ettirmek yerine yoğunluk farkını kullanıp tuzlu suyla reçineyi hareket ettirerek bir 3B yazıcı yaptı. Hâlâ anlamaya çalışıyoruz, hâlâ ağzımız açık bakıyoruz. Ucuz parçalar da neymiş, adamlar süreci tekrar tasarlamışlar. Pes! İsmi de **The Peachy Printer**. Bir ara deneyelim bunu.





06 Divinity'de Herkes Diktatör

Kimi oyun dünyalarında, özellikle kararlar bize bırakıldığında istediğimizi yapıyoruz. Bunda da bir problem yok. Ama eğer ki oyunlar bunların kaydını tutarsa, ortaya ilginç istatistikler çıkıyor. Bu ay da Divinity: Dragon Commander'ın tercih istatistikleri yayınlandı. Sonuç? İnsanlar çoğunlukla kuralcı diktatör olmayı tercih ediyormuş. Biz böyle sonuçlanacağını düşünmemiştik. İnsanlığa dair ufkumuz açıldı.



08 Eve Gelen Sony Yetkilisi

Şu anda Ouya'da bulunan bir oyun var *TowerFall* adında. Bu oyunun yapımcısı **Matt Thorson**, geçenlerde verdiği bir röportajda, evine gelip oyununu oynayan bir Sony yetkilisinden bahsediyor. Bu cümleyi okuyunca Tower Fall'u falan unutup indie'lerin geldiği yeni seviyeye dikkat kesildik. Fazla çılgın değil mi? MIB tadında bir Sony yetkilisi kapınızı çalıyor, "bir oyun yapıyormuşsun, onu oynamaya geldim" diyor...

07 Bitcoin Bizi Fena Yaktı

Bir konu açıldı mı resmen durduramıyoruz. Bitcoin'ler geçen ay da buradaydı, bu ay da sebep buldular. Yeni evli bir çift, gerçek paraya dokunmaksızın 90 gün Bitcoin ile yaşamaya karar vermiş. Bunun da belgeselini çekeceklermiş. Tabii masraflar için gerçek para lazım... ama Bitcoin ile de ödeme alıyorlar. Ülke ülke gezeceklermiş. Türkiye'de Bitcoin desen bakkala, nasıl kovalar var ya...*'Life on Bitcoin'*. Bir araştırın bakalım.





09 Hoplayan Zıplayan Robotlar Geldi

Nanoteknolojinin vaat ettiği geleceği hep sevmişizdir. Ama birbirini tanıyan, kontrole ihtiyaç duymayan, karşılaştığı engele göre kendi çözümlerini geliştirebilen robotları karşımıza dikilmiş halde görmeye hazır değildik daha. MIT'den bir grup akademisyen, hareketli dış parçaları olmadan birleşip ayrılabilen, mıknatıslarla birbirine bağlanan küp robotlar yaptı. Şimdilik kötü bir niyetleri varmış gibi görünmüyorlar ama...



10 Bir Evin Bodrumunda Oyun Yapmak

Gone Home, yakın dönemin en keyifli bağımsız oyunlarından biri. Bu kısmı hepimiz biliyoruz. Ama geçenlerde yapımcı **The Fullbright Company**'ye dair ilginç bir şey öğrendik. Üç kişilik tasarım ekibi meğer *Gone Home*'u yapmak için *Bioshock 2* projesinin ortasındayken Irrational Games'deki işlerinden istifa edip hep beraber Portland'da bir eve çıkmışlar. Bodruma da stüdyoyu kurmuşlar. Alın size bu oyunu sevmek için bir neden daha.



DOLUNAY YAKL

Korku Oyunları Hayatta Kalacak mı?

İnsan davranışları ve fizyolojisi üzerine araştırma yapan bilim insanları korkuyu, "belirsizlik karşısında tehdit algısı ile tetiklenen olumsuz bir his" olarak açıklıyor. Elbette tarih boyunca süregelen araştırmaların sonucunda şekillenen kaba bir açıklama bu. İnsan, doğayla mücadelesi boyunca doğal olaylardan, vahşi hayvanlardan, yüksekten düşmekten ve daha sayamayacağımız birçok şeyden korkmuş... Bunun doğal bir sonucu olarak da algıların daha yüksek bir seviyeden çalışmasını sağlayan mekanik bir tepki geliştirmiş.

Yaşamımız süresince edindiğimiz tecrübeler de, her insanda ortak ya da eşsiz korkular gelişmesine sebep olmuş. Kabul edelim ki çoğumuzun kendine has korkuları var ve bunlarla yüzleşmek çoğu kez tanımadığımız bir "ben" ile tanışmamızı sağlıyor. Elbette ki bunların içinde çocukluk korkularımızın çok ayrı bir yeri var. Zihnimizin beyaz bir sayfaya benzediği ve tüm dünyayı emer gibi gözlemlediğimiz çocukluğumuz boyunca yaşadığımız travmaların çoğunu ileri yaşlarımıza da taşıyoruz. Ve bir film, roman ya da oyun gelip onları tetikliyor. Konumuz korku oyunları... Fakat bin defa yazılan korku oyunları tarihini değil, nasıl olup da bu türün artık eskisi kadar popüler olamadığını; bu türü taşıyan ünlü markaların gündemden nasıl uzaklaşıp ortalama oyunlar sınıfına girdiğini ve daha da önemlisi bizi gerçekten korkutabilen oyunların nasıl olup da bağımsız geliştiricilerin eline geçtiğini tartışmak niyetindeyim.

Lanetli pikseller

Hep savunduğum bir şey var: En temel reflekslerden biri olsa da insanları korkutmak; güldürmekten, ağlatmaktan, coşturmaktan çok daha zor. Belki de fazla tüketildiğinden, farklı bir şeyler yapmak adına yola çıkanlar bile klişe bataklığına saplanmaktan kurtulamıyor. Hele bir de türün eski bir takipçisiyseniz, herhangi bir şeyin sizi şaşırtması daha da zorlaşıyor. Ama bir zamanlar öyle miydi?

Korku oyunu türünün temelleri, bundan 30 yıl kadar önce *Haunted House* oyununun raflara düştüğü bir Şubat gününde atılmıştı. Bugünkülere inat, oyundaki karakteriniz sadece bir çift gözden ibaretti. Karanlık atmosfer yaratmak için kullanılabilecek kaplamalar ya da onları işleyebilecek herhangi bir cihaz olmadığından, olabilecek en basit "karanlık ortam" tasarımıyla, lanetli bir malikânede yolunuzu bulmaya çalışıyordunuz. Atari 2600 için geliştirilen oyundaki tek eşyanız bir kutu kibritti. Peşinizde örümcekler, yarasalar ve evin hayaleti Mr. Graves vardı... Kibriti çaktığınızda karakterin etrafı bir parça aydınlanıyordu. Bu sayede evden kaçabilmek için gerekli üç eşyayı arayabiliyordunuz ancak içinde bulunduğunuz odaya bir düşman adım attığında kibritiniz sönüyor ve kaçacak delik aramaya başlıyordunuz. Karakterinizin 9 canı vardı ve düşmana 9 kez yakalanırsanız oyun sona eriyordu...

Haunted House, bir korku oyunu tasarımının nasıl olması gerektiğine dair geliştiricilerin önünü açan bir yapımdı. Günümüze göre son derece basit olsa da, bu basitliğin üzerinde durduğu temel dinamikler, oyuncuyu güvensiz ve tedirgin hissettirmek için her tasarımcının kullanabildiği unsurlar haline gelmişti.



AŞIRKEN...

Kapana kısılmış ve çaresiz...

Usta yönetmen **Sam Raimi**'nin 1981 tarihli kült korku filmi *Evil Dead*, bir oyun olarak Haziran 1984'te Commodore 64 ve ZX Spectrum platformlarına çıktığında, türe getirdiği yorumlarla dikkat çekmişti. Oyun, hayatta kalma dürtüsünü çok daha derinden hissetmenize sebep olan değişik dinamiklere sahipti. Başkarakter Ash'in sağlığı sürekli düşüyor, yaratıklar ormanın derinliklerinde içine hapsolduğunuz eve girmeye çalışıyor, siz de bu sırada evin girişlerini kapatmaya çalışıyordunuz. Ash'in enerjisini sabit tutmanın tek yolu, ona yeni silahlar bulmaktı... Evet, tıpkı filmdeki gibi, ona devam etmesi, kendini bırakmaması için sürekli kaybettiği iradesini geri kazandırmaya çalışıyordunuz. Filmi izlediyseniz şeytanın, sürekli kurbanlarının akıl sağlığıyla oynadıklarını bilirsiniz. Akla mukayyet olmanın tek yolu da hayatta kalma güdüsünü kaybetmemekti... Sizden çok daha güçlü, korkunç varlıklara karşı kullanabildikleriniz son derece sınırlıydı. Oyun teknik anlamda, korku ve hayatta kalma türünü işleyen ilk örneklerden biriydi ve bunu da akılcı yöntemlerle beceriyordu.

1986 yılındaysa metin tabanlı bir macera oyunu olan *Dracula* ile tanışıyorduk. Korku oyunu türünde, sadece metin ve birkaç görsel ile neler başarılabildiğini, oyunun şaşılacak derece iyi verdiği atmosferi hissettiğinizde anlıyordunuz. **Bram Stoker**'ın orijinal romanına sadık bir uyarlama olan *Dracula*, doğru yazılmış metinlerin, bir korku oyunu için ne derece önemli olduğunu, sahneleri oyuncunun zihninde canlandırmanın, gözünün önüne servis etmekten çok daha kalıcı etkileri olduğunu görüyorduk.

Bundan sadece üç yıl sonra, bugün *Alone in the Dark*, *Resident Evil* ve *Silent Hill* gibi korku/hayatta kalma türünü tanımlamış oyunlara ilham veren *Sweet Home* ile tanışıyorduk. (Tanışıyorduk dediğime bakmayın, oyun o yıllarda sadece Japonya için çıkmıştı; sonradan internet yoluyla tanışıp hayran olmuştum.) Aynı adlı filmden uyarlanan ve dönemi için müthiş grafiklere sahip olan oyunda beş farklı karakteri kontrol edebiliyorduk. *Sweet Home* ile aramızda neredeyse 25 yıl var ancak oyunun içerdiği tasarım fikirleri halen güncelliğini koruyor. Oyunun tasarımı daha dikkatli incelendiğinde harita sisteminin ve karakterlerinin işlevselliğinin çok parlak fikirler içerdiğini görüyoruz. Öncelikle oyunda savaşmak zorunda olmadığınızı söyleyebilirim. Eğer amaç hayatta kalmaksa, oyunda sadece kaçarak da hayatta kalabilirsiniz. Kontrol edebildiğiniz her beş karakterin de kendine özel faydaları bulunuyor ve daha da önemlisi eğer bu karakterlerden birini kaybederseniz, onu bir daha geri getirebilmenin bir yolu bulunmuyor. Eğer grubunuzdan bir ya da daha fazla kişi eksilirse, bu kez içinde bulunduğunuz lanetli evi daha fazla gezmek zorunda kalıyorsunuz. Diyelim ki karakterleri iyileştiren Akiko karakterini kaybettiniz. Bu kez bir şekilde, evin içinde sağlık malzemesi aramak durumundasınız. Burada bahsettiğim şey sadece klasik bir RYO partisi değil; karakterlerin asıl mesleklerine uygun özelliklerinin olması... Örneğin, bir diğer karakter olan sanat tarihçisi Asuka, eşyaları daha kolay bulup bulmacaların çözümünü kolaylaştırabiliyor. Karakterlerin oynanışa yerleştirilmesi ve her birinin ekip için son derece önemli olması, nihayetinde hikâyenin inandırıcılığını ve oyunun tansiyonunu artıran çok çok önemli bir unsur.





Ardından gelen *Alone in the Dark* ve ilk *Resident Evil* gibi türün içinde ışıldayan diğer örneklerin tasarımları *Sweet Home*'un açtığı yolu aynen takip ediyorlar. Elbette ki bu oyunların başarısının ardında yatan nedenleri sadece iyi atmosfer ya da türün ilk örnekleri olmalarıyla sınırlandıramayız. Bugün birçok oyunda rastlayamadığımız bağlam bütünlüğü, bu oyunlar içinde çok güçlüydü. Örneğin, 1996 yılında raflara düşen orijinal *Resident Evil*'da küçük bir kasabanın özel timi olan toplama S.T.A.R.S. takımının müthiş bir komplonun içinde kalması ve eğitimini almadıkları, asla karşılaşacaklarını düşünmedikleri varlıklarla karşılaşmaları onları derin bir çaresizliğin içine itiyor. Bu çaresizlik sadece hikâyede değil, bizzat oyun dinamiklerine yediriliyordu. Karakterlerin manevra kabiliyetinin sınırlı olması, cephanenin ve sağlık malzemelerinin asla yetişmemesi, devasa malikânenin depresif atmosferi, dar koridorları, boğucu müziklerle birleşince ortaya unutulması güç bir oyun çıkıyordu. Örneğin Chris Redfield, Hava Kuvvetleri'nden atılmış, alkolik ve sigara bağımlısı umutsuz bir karakter olarak tanıtılıyor. Jill Valentine, küçük bir kasabada yetişmiş ve dış dünyayla pek bağlantısı olmayan bir taşra kızı olarak resmediliyor. Barry Burton, Orta Amerika kırsalında çokça rastlayabileceğimiz silah tutkunu bir orta yaşlı bir karakter. B-filmlerinden fırlamış, son derece rüküş bir tip olan Albert Wesker ise klasik bir kötü adam tiplemesi olarak bu ekibe cuk oturuyor. Farkındaysanız bu karakterlerin hiçbiri günümüz tabiriyle "cool" değil… Öyle müthiş yetenekleri de yok. Onlar sadece gündelik hayatlarının ortasında, olağanüstü bir durum karşısında çaresiz kalan garibanlar.

Resident Evil döneminden kısa bir süre önce popüler olan bir diğer korku türüyse sinematik macera oyunları. *Phantasmagoria*, *7th Guest*, *The 11th Hour* gibi ikon macera oyunlarında, gerçek oyuncular sinematiklere hayat veriyor. Dönemi için aslında çok da güçlü olmayan metinler ve hikâye işlenişlerinin yarattığı boşluk, gerçek oyuncuların yarattığı gerçekçilik hissiyle kapatılmaya çalışılıyor. Bu oyunların tür için önemiyse, harita kullanımlarında ortaya çıkıyor. Bu oyunlarda hayatta kalma teması işlenmediğinden, ortada herhangi bir dövüş, çatışma bulunmuyordu. Bu nedenle, önceden renderlanmış ortamlar son derece detaylı görünüyor ve oynanış ağırlıklı olarak bulmaca çözmeye dayanıyordu. Bu noktada günümüz oyunlarının eğilimlerinin aksine oyun sizi A noktasından B noktasına ulaşmaya zorlamıyor. Daha çok, içinde bulunduğunuz odaların, gerekli eşyaları elde etmenizden sonra açılan yeni kapıları sizi hikâyenin sonraki adımlarına taşıyor. Kısacası oyunun mekânlarını iki üç dakikada tüketmek yerine, daha önce gittiğiniz yerlere tekrar gidiyor, oralarda yeni şeyler keşfediyor ve çok daha fazla düşünerek hareket etmek durumunda kalıyorsunuz. Bu tarz oyunlarda, varmanız gereken noktaya kadar önünüzde duran düşmanları temizlemek yerine, daha sarmal bir yönlendirmeyle, daha durağan bir oyun yapısıyla "gizemleri" çözerek ilerliyorsunuz. Elbette ki bu tasarım tercihleri, korku oyunlarındaki şüphe, tekinsizlik, gizem gibi korku hissini besleyen hisleri daha da köpürtüyor. İçinde bulunduğunuz bir odada, çözülmesi gereken sırların varlığı oyunun atmosferine müthiş katkıda bulunuyor. Bu dönemlerin sonuna doğru gelen izometrik fenomen Sanitarium, salt bir korku oyunu olmamasına karşın, bu şekilde tasarlanan bir oyunun insanı nasıl etkileyebileceğine, senaryo ve oyun mekanikleri arasında nasıl bir bağlam kurulacağına dair dersler vermiştir.

Başarısız yazar ve travmaları

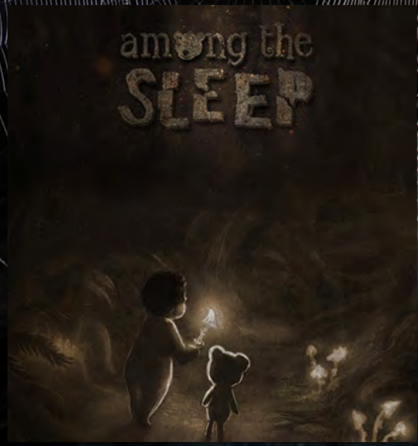
Silent Hill serisinin özellikle ilk iki oyunu, türe katkıları açısından birer mihenk taşıdır. Özellikle gerçek zamanlı çizilen mekânlarda geziyor olmanız, aniden yükselen müzik ya da "höyt!" diye önünüze atlayan canavarların yarattığı ani ama suni korku hissinin yerini, sürekli hissettiğiniz; oyunun sonuna kadar yakanızı bırakmayan mutlak korkuya bırakmıştı. Bunda elbette ki arka plan seslerinin, muhteşem ses efektlerinin payı büyüktü. *Silent Hill*'in özellikle ikinci oyunu, oldukça cesur konusuyla sizi pek çok kez şaşırtıyor (Pyramid Head'in çiftleştiği sahneyi kim unutabilir) ve başkarakterini cinsel problemlerden muzdarip bir fani olarak önünüze atıveriyordu. Bu dönemleri takiben gelen Fatal Frame ve özellikle Eternal Darkness: Sanity's Requiem gibi oyunlar da türe son derece ilginç yorumlar getirerek, bizleri büyülüyordu. Özellikle Eternal Darkness'da başarılan şey, ekranın dışına taşıyor ve oyuncuyu gerçekten delirdiğini düşünmesini sağlıyordu. Kaybolan save dosyaları, kapanan konsol gibi numaralar, oyun deneyiminin dijital dünyadan taşmasına sebep oluyor ve korku oyunlarına yeni kapılar açıyordu…

Korku oyunları, senaryo tabanlı olduklarından her zaman çizgisel deneyimler olarak çıktılar karşımıza… Alan Wake, bunu kırmaya aday bir oyundu ancak bu maalesef başarılamadı. Kötü bir oyun olmasına karşın, içinde çok ilginç fikirler barındıran ve aslında Alan Wake'in olmak isteyip de olamadığı türde bir oyun olan Deadly Premonition gelecekteki korku oyunlarına bir parça da olsa ışık tutabilir…

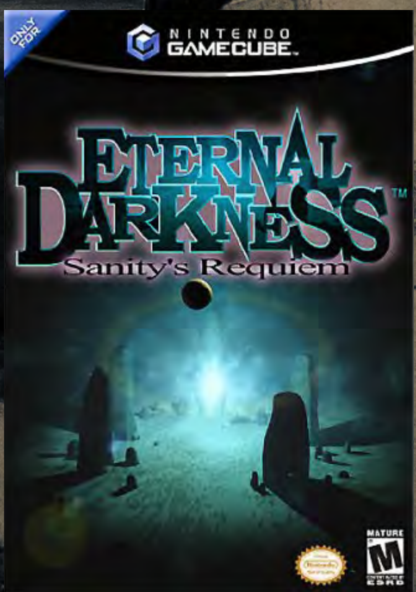
Bugüne kadar geliştirilmiş başarılı korku projelerinin aslında pek çok ortak noktası olduğunu rahatlıkla görebiliyoruz. Karmaşık haritalar, senaryo ve oyun dinamikleri arasındaki güçlü ilişki, ilginç karakterlerin hazırlıksız yakalanmaları, sizi gerçekten hayatta kalmak için mücadele içine sokan mekanikler ve illa ki iyi yazılmış ve iyi işlenmiş senaryo… Ve günümüze döndü-











ğümüzde bunların neredeyse tam tersini yapan büyük bütçeli korku oyunları…

Kayıp prangalar

Bir şeyi baştan kabul etmek lazım… Korku oyunları artık bir zamanlar olduğu gibi büyük bir kitle tarafından heyecanla beklenen, sektör standartlarını oluşturan kimliklerini kaybettiler. Bunda en büyük etken Resident Evil ve Silent Hill gibi korku/hayatta kalma deyince ilk akla gelen markaların kimliklerini büyük oranda kaybetmiş olmaları. Örneğin, Last of Us, Resident Evil serisinin gelmesi gereken nokta anlamında Capcom adına büyük dersler içeriyor. Hatta Batman Arkham serisi bile temel oyun mekanikleri açısından aslında gelecekteki büyük bütçeli korku/hayatta kalma oyunları açısından önemli kurgulara sahip. Ancak Dead Space gibi müthiş başlayıp CoD akımına yenik düşen projeler, Resident Evil gibi, kendini var eden hemen her şeyi bir kenara bırakan, Silent Hill gibi küçük stüdyoların elinde harcanan önemli markalar türün geleceği hakkında beni endişelendiriyor.

Büyük bütçeli korku kaleleri birer birer tahrip olurken, bağımsız geliştiricilerin elinde ışıldayan oyunlar sadece türe yeni anlamlar kazandırmıyor, aynı zamanda bu türü yaşatmaya devam ediyorlar. Amnesia, Slender, Outlast gibi son dönemlerin en dikkat çekici yapımları, daha az ticari kaygılarla neler yapılabileceğine dair müthiş örnekler olarak öne çıkıyorlar. Hatta korku severler arasında yavaş yavaş ün yapmaya başlayan Matt Cohen (Paranormal), Ivan Zanotti (Nothing Else) gibi bağımsız geliştiriciler hiç akla gelmeyen temel türleri, korku temalarıyla bezeyip benim gibi 25 yıldır oyun oynayan birini bile şaşırtabiliyorlar. Örneğin, temelinde bir platform olan piksel yumağı Nothing Else, bir oyunda korku ve gerilimi hissettirmenin, karşınıza gerçekçi tasarlanmış düşmanlar çıkarmak olmadığını kanıtlıyor. Parlak fikirlere bir diğer örnek olan Among the Sleep'de henüz doğru düzgün yürüyemeyen bir bebeği kontrol ediyorsunuz. Düşünsenize, büyüklerin karanlık dünyasında küçücük bir çocuk olmaktan daha korkunç ne olabilir? Yine Kraven Manor, DreadOut ve Homesick gibi bağımsız projeler son dönemin başarılı korku oyunları dendiğinde, anılmadan geçilmemesi gereken yapımlar.

Geçmişin hayaletleri

Türü eskisi kadar popüler yapabilecek ve bu türün tekrar daha geniş kitlelerle buluşmasını sağlayacak olan The Evil Within'in üzerinde ağır bir sorumluluk var. Resident Evil markasını yaratan usta Shinji Mikami de bunun farkında. Yıllar sonra büyük bütçeli bir korku oyununa soyunarak ya kariyerindeki düşüşü sürdürecek ya da tıpkı eski günlerdeki gibi oyun dünyasına yepyeni bir korku markası kazandıracak. Keskin bir bıçağın üzerine olan Mikami'nin söylemleri projeye ne kadar inandığını gösteriyor. Dördüncü oyun sonrasında Resident Evil serisine getirdiği eleştiriler de, türün düşüşünden dersler çıkardığını kanıtlıyor. “Korku/hayatta kalma türünü herkese yeniden kanıtlamak istiyorum.” diyen Mikami'nin projesini büyük bir merakla bekliyorum.

Şöyle bir düşünün… Dead Space'im Necromorphlarına, Resident Evil'in şekilsiz yaratıklarına acır hale geldik. Akira Yamaoka'nın müziklerinin içimize işlediği, başarısız yazar Harry Mason'ın korkularının önünde canlandığı günlerden, takla atan Silent Hill “kahramanlarını” gördüğümüz zamanlara ulaştık. Ama tüm bunlar olurken, elinde bütçesi olmayan ama parlak fikirlerini nasıl işleyeceğini bilen bağımsız geliştiriciler karanlık gecede bir dolunay gibi parladılar. Büyük yayıncıların ticari kaygıları, korku türünü günümüze ulaştırmayı başaramadı. Bunu sadece genç oyuncuların talepleriyle açıklamak çok mümkün olmasa gerek… Her parlak fikrin sermaye altında ezilmesinin bir bahane oluşturmadığı gibi…

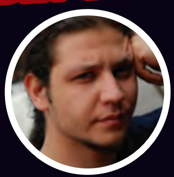
Umarım, korku türü geçmişteki görkemli günlerine yeniden kavuşur ve biz de eski sevdiğimiz markaların yeniden nasıl başarıya ulaştıklarını inceleyen bir analiz yazısı daha yazarız… Ne demişler? Stay scared…

@ **Furkan Faruk Akıncı**

inceleme



Ofiste Biri Var!



ÖNDER KANIK
Görevi: Grafiker
Ayın sonlarında zaten işleri çok birikiyor; üstüne bir de hepimiz başına dikilip "şurası şöyle olsun, o kutuyu bence oraya koyma, şuraya bi artvörk atsana, olm neden solak adamı sağlak yapıyon!?" diye diye kafasını şişiriyoruz. Üzülesimiz geliyor bazen, ama sonra ayın başlarında bizim harıl harıl çalıştığımız, onun da gözümüzün içine baka baka oyun oynadığı geliyor aklımıza, vazgeçiyoruz.



ÖMER AKDAĞ
Görevi: Japon
Bir insanı anlatmanın birden çok yolu varken, Ömer'i anlatmanın yoktur. Bir hayalet mi? 007 filmlerinden fırlamış bir karakter mi? Konuşmanızın ortasında, siz fark etmeden kaybolabiliyorsa ya da hiç beklemediğiniz bir anda yanınızda beliriveriyorsa, geyik yaparken hiç istif bozulmadan Marlon Brando edasıyla size laf sokuluyorsa bilin ki Ömer yakınlarda bir yerde... Onun nerden geleceğini asla bilemezsiniz... Her zaman arkanızı kollayın!

Bilen Adam

Benim kim olduğumu bilen bilir, bilmeyenler ise zamanla öğrenecektir. O yüzden lafı uzatmadan başlayalım.

Dergiyi baştan aşağı değiştirmeye karar verdiğimizde, incelemeleri sona saklamamamızın bir sebebi vardı: Burada yapacağımız en ufak bir değişiklik, derginin tüm gelecek sayılarını etkileyecek bir kelebek etkisi yaratacaktı. Bu yüzden, çok dikkatli davranmamız gerekiyordu. Yapacağımız değişiklikler sizi, ama daha çok da bizi tatmin etmeliydi. Sadece tasarımı değiştirmek değildi amacımız. Puanlama sistemimizden incelemede kullandığımız dile kadar her şeyi değiştirmeliydik. Ve bu bölüme diğerlerinden çok daha fazla yeni içerik enjekte etmeliydik.

Gece yarılarına kadar süren toplantılar, beyin fırtınaları ve tasarım maratonu sonucunda, Oyungezer'in inceleme sayfaları son halini aldı. Arada sizden gelecek geri dönüşlere göre ufak tefek değişiklikler yapmaya devam edeceğiz, ama biz sonuçtan çok memnun kaldık. Daha fazla oyun içeriğini, daha iyi bir tasarımla sizlere sunmayı başardığımıza inanıyoruz.

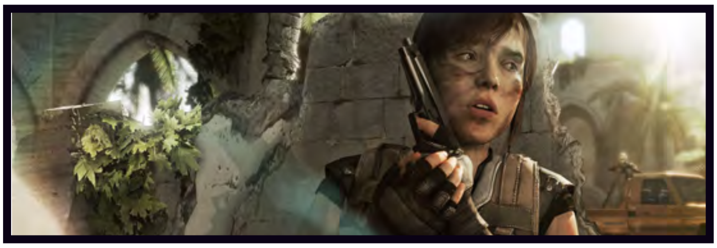
Yaptığımız en önemli değişikliklerden birisiyse puanlama sisteminde oldu. Eski dergimiz dahil, neredeyse 15 yıldır kullandığımız 100 üzerinden puanlama sistemini bıraktık. Artık 10 üzerinden puan vereceğiz. Ve herkesin (yanlış bir şekilde) inandığı "70 alan oyun vasattır, 50-69 arası kötüdür, 50'nin altı ise zaten yoktur" kıskacından çıkmak istiyoruz. Bu yüzden bolca 5, 6 ve 7 puan göreceksiniz ve bu o oyunların kötü olduğu anlamına gelmeyecek.
Bir oyunu inceleyen kişi, oyuna puanın haricinde bir ARTI (+) Yazar Kanaat notu verecek. Örneğin, bu ay incelediğimiz Proteus (6) ve The Stanley Parable (8) herkese göre oyunlar değil. Ancak yazarları bu tür "garip" oyunlardan hoşlandıkları ve bu türden hoşlanan oyuncuların denemesinin iyi olacağını düşündükleri için bu oyunlara "+" vererek standart puanlarının üstüne çıkardılar.

Uzun aradan sonra yeniden aranıza dönmek iyi oldu be çocuklar! Bu ilk köşemizi yeni inceleme sistemimize ayırdık. Gelecek ay ise bir oyunu patlasa Ubisoft'un nasıl tepetaklak olacağının hikâyesini anlatacağım size birinci ağızdan.

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Amnesia: A Machine for Pigs	6,0	72
BBall	-	-
Beyond: Two Souls	8,0	71
Brothers: A Tale of Two Sons	8,3	90
Diablo 3	8,5	86
FIFA 14	8,6	87
Final Fantasy 14: A Realm Reborn		83
Grand Theft Auto 5	9,9	97
Killzone Mercenary	8,9	78
Kingdom Hearts HD 1.5 Remix	9,2	78
Legend of Dungeon	6,8	62
Lost Planet 3 - özür diliyoruz :(	6,8	62
Memoria	7,5	79
One Piece Pirate Warriors 2	7,6	71
Outlast	8,5	80
Pro Evolution Soccer 2014	7,5	78
Puppetteer	9,0	80
Total War Rome 2	7,2	76

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



Oyun	Puan
Alien Rage	69
ARMA 3	58
Assassin's Creed 4 Black Flag	48
Batman: Arkham Origins	40
Battlefield 4	36
Dragon's Crown	46
Football Manager 2014	54
Knock Knock	75
Marlow Briggs and Mask of the Dead	69
Naruto Shippuuden 3 UNS Fullburst	56
Pacman Championship Edition DX+	66
Paranormal	68
Pokemon X	70
Proteus	68
Rain	74
Rocksmith	77
Scribblenauts Unmasked	64
Shadow Warrior	60
Teleglitch: Die More Edition	67
The Raven: Legacy of a Master Thief	65
The Stanley Parable	72
The Wolf Among Us	62

Yeni Puanlama Sistemi

İncelemelerimizde artık oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaat kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Ortalama bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

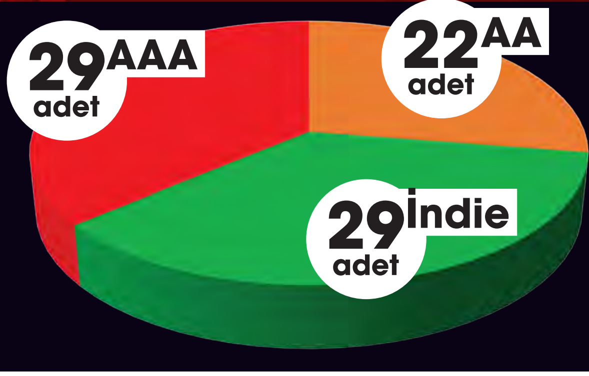
1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



"Very" Tabanı

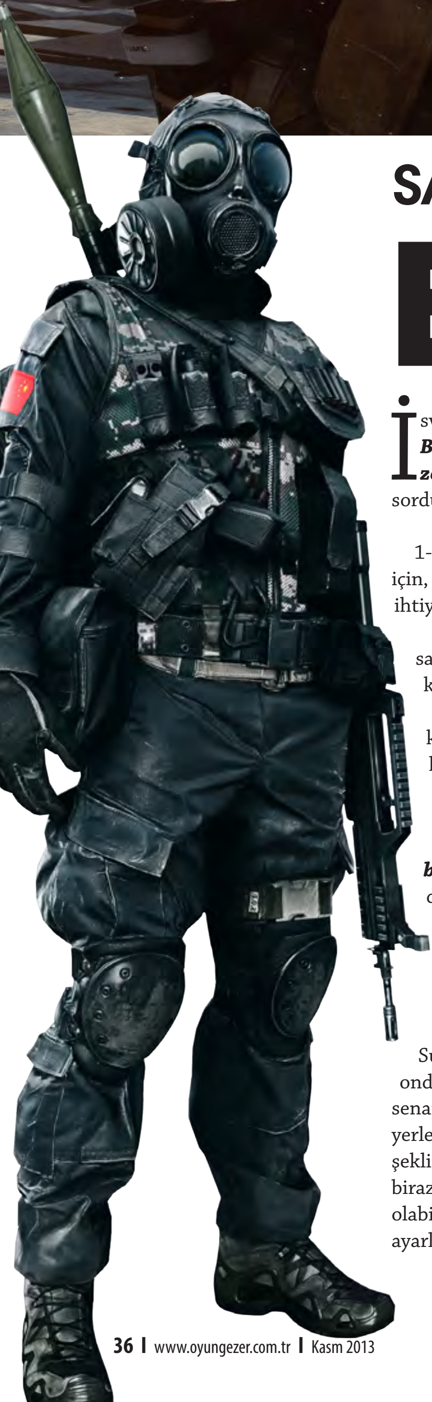
2013 başından beri incelediğimiz oyunlardan 8 ve üzeri not verdiklerimizi inceledik. Amacımız, bu seviyeye ulaşan oyunların ne kadarı büyük bütçeli yapımlar, ne kadarı orta bütçeli, ne kadarı serbest yapım görmek istedik.

Ortaya çıkan sonuç çok ilginçti. Son 10 ayda incelediğimiz oyunlardan 80 tanesi 8.0 puan ve üzeri almış (tesadüfe bak :). Bunların 29 tanesi AAA dediğimiz çok büyük yapım ve reklam bütçeli oyunlar (örneğin Beyond veya Call of Duty gibi...). 22 tanesi AA diye nitelendirilen orta ölçekte bütçeli oyunlar (Company of Heroes 2 gibi). Ama işin ilginç yanı, tam 29 tane bağımsız yapım oyunun (indie) bizden yüksek not almış olması. Yani AAA yapımlarla eşit sayıda! Bu da bağımsız yapımcıların yavaş yavaş dizginleri eline aldığını gösteriyor.



AA: Orta Bütçeli Oyunlar **AAA:** Yüksek Bütçeli Oyunlar **Indie:** Serbest Yapımlar Oyunlar





SAVAŞ, SAVAŞ BİRAZ DAHA GÜZELLEŞMİŞ

BATTLEFIELD 4

İsveçli bilim insanlarına: "***Memleketinizin mamulü olan Battlefield 4 gibi multiplayer bir oyuna neden hâlâ zorlama bir tek kişilik hikaye modu yapılıyor?***" diye sorduk... Bir değil, tam üç cevap aldık:

1- Öncekiyle aynı gözüken bir oyunu "yeni" diye satabilmek için, *Battlefield 3*'ten tamamen farklı bir yanı olmasına ihtiyacınız vardır.

2- Oyunun reklamlarında kullanılacak fiyakalı aksiyon sahnelerine ve "vay anasına!" dedirtecek gerçekçilikte karakter suratlarına ihtiyacınız vardır.

3- Her bölümünde Frostbite 3 motorunun nelere kadir olduğunu gösterecek, multiplayer kaosundan uzak, kontrollü oynanış alanlarına ihtiyacınız vardır.

Sonra mikrofonları Türk bilim insanı Sinan Akkol'a çevirdik: "***Peki, şu güzel oyunun tek kişilik bir bölümcüğünün olması çok mu battı ha, bre zındık?***" diye haykırdık... "*Yoo*" dedi bir şeyler tıkıştırırken ağzına, "*hiç de değil, aksine, üçüncü oyunun içinden tek bir an bile hatırlamadığım korkunç hikaye modundan daha iyi bile olmuş... Ama bence gereksiz yine de... Nomnom!*"

Oyunun görsel gücüne inanmak gerçekten çok güç. Surat ifadeleri, çevre grafikleri *Crysis 3* seviyesinde, ama ondan çok farklı olarak donuk ve daha gerçekçi. Tek kişilik senaryo bir "bombastik ara sahne", bir "ekrana koşturup bir yerlere saklanan askercikleri kafalarından vurma" oyunu şeklinde ilerliyor. Şöyle bir bakıyorum da, şu garibanlara biraz yapay zeka enjekte etselerdi, bambaşka bir deneyim olabilirdi *BF4*'ün tek kişilik modu. Her çatışma önceden ayarlanmış, her asker kafasından vurulmakla mükellef.

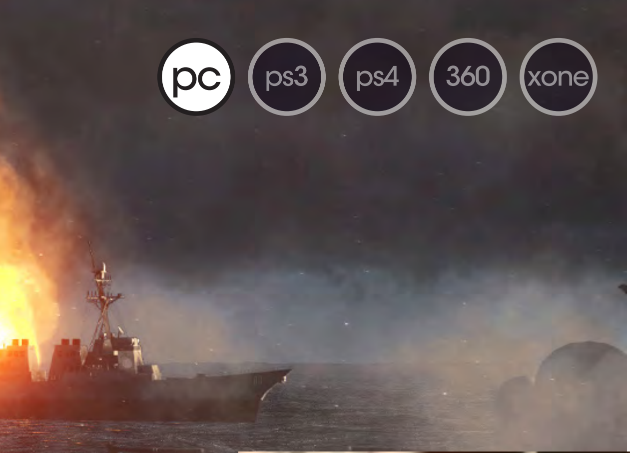
Yine de DICE'ın taktiği tutmuş olacak ki, "*Bunu yeni bir oyun değil, BF3 harita paketi olarak çıkartsaydınız ya!*" da diyemiyoruz hikâye modu sayesinde. Senaryo modunun beni örseleyen yanı oynanıştaki güdüklüğü falan değil, sığ hikayesi oldu. Hikayeyi tam anlamak için, oyunun öncesinde geçen *Countdown to War* adlı romanı okumuş olmak gerekiyor. E babacım, zaten 5 saat süren bir ana senaryonun yetersiz olacağını düşünmüşsünüz baştan ki öncesini konu alan kitap yazmışsınız. Şunu adam gibi 8 saat falan yapaydınız da, bari hikayeyi tam bileydik! Bir de üstüne alışıldık Amerikan goygoyu basınca iyice tırtlamış...

Neyse neyse... Biz oyunun senaryoda harcadığımız 6 saatine takılıp sonraki 500 saatini ıskalamayalım.

Diyelim senaryoya hiç bakmadan multiplayer modlarına daldınız... Harita yüklendikten sonra ALT+TAB ile geri dönüp Origin'e bakacaksınız "Yanlışlıkla *Battlefield 3*'e mi girdim?" diye. Ara birimden grafiklere kadar ilk bakışta her şey aynı çünkü. Lakin, zaten çalışan ve neredeyse mükemmelleştirilmiş



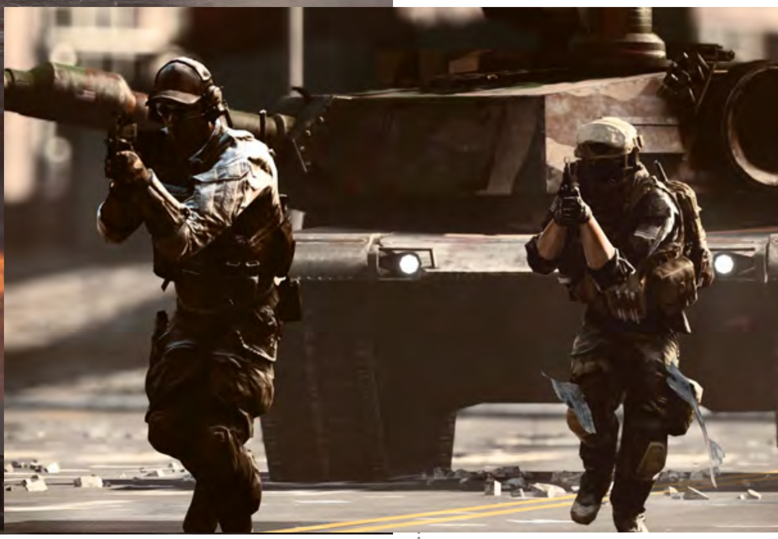
pc ps3 ps4 360 xone

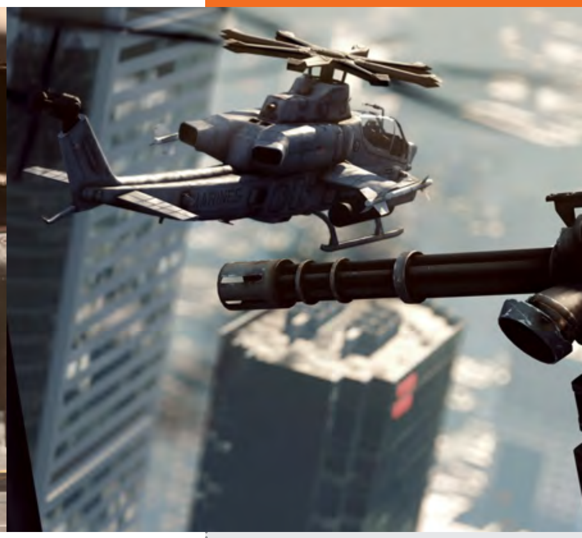


Flood Zone gibi haritaların tadı araçlarla çıkarken, Operation Lockdown da piyade yeteneklerinizi konuşturduğunuz mükemmel haritalar. Çatışmanın sürekli alan ve yön değiştirmesi yüzünden, 200'e 100 ticket önde gittiğiniz ve "aha kazandık" dediğiniz maçları sürüne sürüne kaybettiğiniz oluyor. Takım oyununun bu kadar önemli olduğu bir başka FPS yok piyasada.

Yeni haritaların hepsinde olan çok önemli bir özellik var: İlginçlik yapacağız derken İngilizceyi yok eden yapımcıların "Levolution" dedikleri bu özellik, belli şartlar yerine geldiğinde tüm haritayı etkileyen büyük yıkım ve olayları

ASKER SINIFLARI YİNE DÖRT TANE AMA AÇILACAK SİLAH VE UPGRADE'LER O KADAR ÇOK Kİ... ASLA SONUNU GÖREMEM GİBİ GELİYOR.





olan *BF3*'ün arabirim, grafik ve hissiyatını değiştirmeden üstüne birçok şey eklemiş DICE ekibi. BF3'e benzerliği ve bu yüzden ayrı bir oyun olarak çıkmaması gerektiği yönündeki BF4 eleştirilerini haksız buluyorum. Hiçbir yeni *FIFA*'yı tekrarlanan elementler yüzünden eleştirmezken, *BF4*'ü eleştirmek ikiyüzlülük gibi geliyor bana.

LEVOLUTION

Battlefield 4, 10 tane yeni haritayla geliyor... Bakın, hâlâ "yeni harita" diyorum, sanki üstüne eklenen bir önceki haritalar varmış gibi... O kadar BF3 devamı geliyor. Düzeltiyorum, Battlefield 4, 10 haritayla geliyor. Oyunun ruhu ve canı olan Conquest ve Conquest Large haritalarının kırpıklarından Team DM, Domination ve Rush haritacıkları yapılmış. Ancak bu 10 yeni harita çok güzel. Eğer beğenmediğim bir tane söylemem gerekirse, Rogue Transmission bayağı gereksiz bir harita, yarısı çanak antenden ibaret olan. Ancak o bile eğlenceli... Esas dananın koptuğu haritalar olan Paracel Storm, Siege of Shangai, gerçekleştirebilmenizde yatıyor. Siz içinde veya dibinde çatışırken bir gökdelen çökebiliyor, aracınızı bir köşede tamir ederken yıkılan bir barajdan taşan suların altında kalabiliyorsunuz... Oyunun 10 haritasında da tüm dengeleri ve oynanışı kökten değiştiren bu tür devasa olaylar var. Bunların yanında belli bölgelere araç girişini engelleyen şeyleri açıp kapatmak için etrafta düğmeler var. Ve tabii ki, normal binaların, duvarların patlayarak yıkılması ve arkasında/içinde saklananları da yanında götürmesi var.

Asker sınıfları yine 4 tane, ancak açılacak silah ve upgrade'ler o kadar fazla ki... Asla bunların sonunu göremeyecekmişim gibi geliyor. Belli seviyelerde gelen battlepack'lerden rastgele silah ve upgrade'ler çıksa da, belli bir sınıfa odaklandıktan sonra, diğerlerinin güdük kalması insanı hâlâ üzüyor. Bunlara da faydası olsa yaptığımız başarıların keşke. Mesela kazandığımızda tüm sınıflarda biraz ilerlesek fena mı olur? Gelen bir diğer yenilik de, silah doldurma işleminin baştan başlamaması. Tüfeği doldururken

HANGİ PLATFORMDA OYNANMALI?

Tabii ki PC... 64 kişilik tam teşekküllü savaşlardan sonra, Xbox 360 ve PS3'te 24 kişilik maçlara geçmek attan inip eşeğe binmeye benziyor. PS4 ve Xbox One'da ise PC'ye eşit sayıda oyuncu olacağı söyleniyor, ancak onları henüz görmediğimizden şimdilik bizim tavsiyemiz, imkanınız varsa Battlefield 4'ü PC'de oynamanız.







HANGİ HARİTAYI NASIL YIKARSINIZ?

SIEGE OF SHANGAI
Gökdeleni indirmek için, dış cephesindeki dört tane taşıyıcı sütunu bayağı bir patlayıcıyla zayıflatmanız lazım. Gökdelen yıkılınca tüm harita toz duman altında kaldığı için görüş mesafesi feci kısalıyor, sniper ve hava araçlarının birilerini görüp vurması çok zorlaşıyor.

PARACEL STORM
Havanın gittikçe bozulduğunu fark edeceksiniz. 10-15 dakika sonra, tam teşekküllü bir tayfun haline gelecek. Hava bu hale gelince, açıktaki savaş gemisinin bağlı olduğu rüzgar değirmenini indirebilirseniz, savaş gemisi sürüklenip C kontrol noktasına bodoslama dalacak. C'yi elinde tutan takım, savaş gemisinin yıkıcı antihava savunmalarını kullanabilir, ki bu çok stratejik bir kazanım.

FLOOD ZONE
Haritanın kuzeyindeki barajı patlayıcılarla yıkabilirseniz, tüm harita ve binaların alt katları sular altında kalıyor. Kara araçlarının yerini deniz araçları alıyor ve savaş tamamen çatılara taşınıyor.

DAWNBREAKER
Haritanın ortasındaki köprü, her iki taraftaki gaz borularını kullanarak yıkılabiliyor.

GOLMUD RAILWAY
Haritanın ortasındaki tren, onu ele geçiren takımın üssüne doğru harekete geçiyor. Ayrıca, çeşitli yerlerde büyük patlayıcılar var. Bunları laptoplar aracılığıyla patlatırsanız, belli bir alandaki herkes ölüyor.

HAINAN RESORT
Oteli sağ ve sol kanadındaki sütunları indirerek yıkabiliyorsunuz.

LANCING DAM
Barajı yıkabilirseniz, geçitlerden birisi tıkanacak ve kara araçlarının hareketi zorlaşacaktır.

OPERATION LOCKER
Haritanın ortasındaki koruma kulesini yıkabilirsiniz (en manasız yıkımlardan biri).

ROGUE TRANSMISSION
Haritanın yarısını kaplayan antenin tepesindeki dev zamazingoyu tutan 10 kabloyu koparırsanız, düşecek ve ortalığı dağıtacaktır. Haritanın sağındaki kablolara erişiminiz yok, soldakilere gidin.

ZAVOD 311
Fabrikanın iki bacası, içerdeki laptopu kullanırsanız 3 dakika içinde yıkılacaktır. Bu da kara araçlarının fabrika civarındaki hareketlerini kısıtlayacaktır.



birden tabancaya geçtiniz, karşıdan geleni indirdiniz. Tüfeğe geri döndüğünüzde reload işlemi kaldığınız yerden devam ediyor.

YENİ OYUN MODLARI

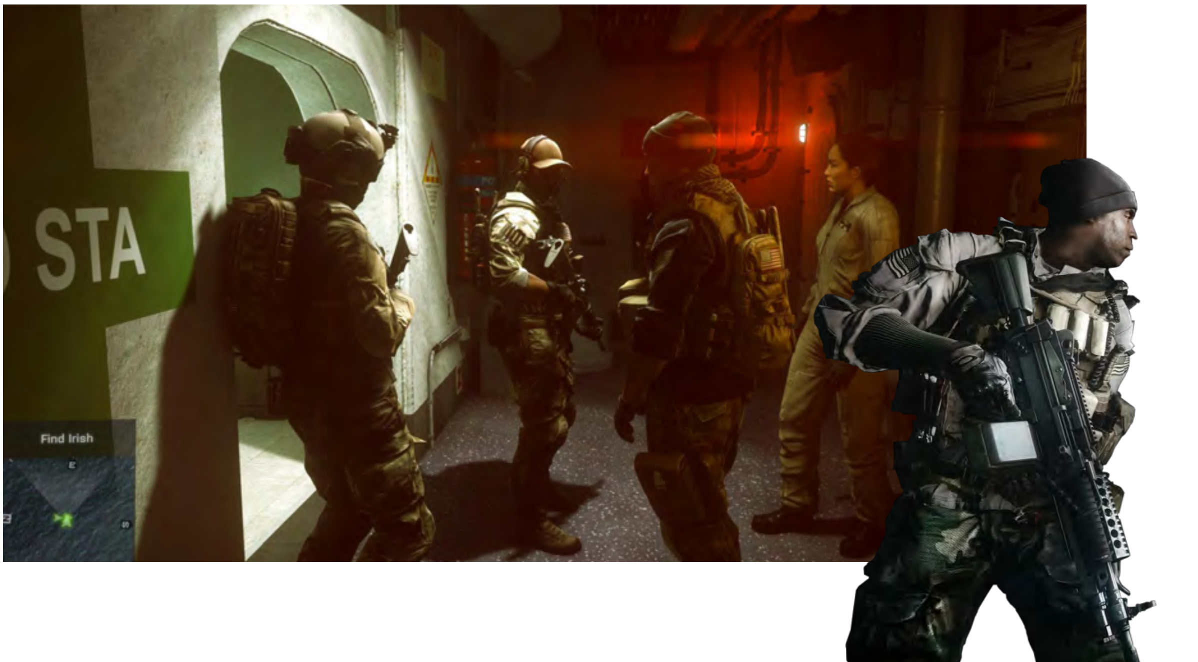
Oyuna yeni iki de mod eklenmiş: Obliteration ve Defuse... Bu iki moddan en eğlencelisi Obliteration. Haritanın bir noktasında bir bomba ortaya çıkıyor ve o bombayı alan kişi, rakip takımın 3 üssünden birine kurmaya çalışıyor. Haritaların boyutu ise Conquest ayarında ama Conquest'te herkes bölünüp farklı noktalara saldırırken, burada bombaya doğru daima bir akış var. Bombayı alan kişinin çok iyi korunması ve hızla bir araca binmesi lazım, tercihen bir helikoptere! İşi abartan dublörler helikopterle havalandıktan sonra atlayıp alttan geçen bir uçağa binerek rakip takıma küçük dilini yutturabilir. Ama o bombanın eninde sonunda yere inmesi ve kurulması gerektiğini bilir karşı takım... Obliteration çok eğlenceli olsa da, bomba etrafındaki aksiyon o kadar fazla ki, benim taktiksellikten hoşlanan tarafımı Conquest'ten vazgeçiremedi.

Defuse ise şahane bir ailenin yurtdışından gelen az sevilen kuzeni gibi olmuş. Küçücük haritalarda 5'e 5 oynanan bu modda rakibin üssünü bombalamanız gerekiyor. İşin püf noktası ise vurulup ölen kişinin o el bitene kadar tekrar canlanamaması. Böyle olunca herkes bayağı dikkatli ve pısarak oynuyor bu modu. *Battlefield* oynanışından çok farklı, daha çok *Counter-Strike* tarzı bir oynanış sunuyor. Ben pek beğenmedim, CS istesem CS oynarım diye düşünüyorum.

Yeni oyun modlarının haricinde oynanışa görülen görünmeyen birçok yenilik gelmiş. Bunların en önemlilerinden bahsetmek istiyorum: Uçakların yerden kalkmayıp havadan başlaması, uçak sırası bekleyenleri es geçip "eheleyh!" diye zırt diye havalanan dangalakları engellemiş. Ayrıca gidip rakip takımın uçağını da alıp iki uçakla haritanın hakimi olunması da engellenmiş böylece. Uçakların ve helikopterlerin piyade ve tankları öttürmesi durumu biraz düzelmiş gibi, ancak zamanla güçlenirlerse bilemem. Şimdilik kendi aralarında takılıyorlar daha çok.

Araçlar BF3'le aynı. Ama yeni haliyle en çok sevdiğim araç Mobil Hava Savunma (Mobile AA) oldu diyebilirim. Hem güdümlü füze atıyor, hem de Vulcan topu var. Kuytu bir yere çeker ve kendinizi unutturursanız, rakibin hava hakimiyetini yerle bir ediyorsunuz.

Önceki oyunlarda o kadar hasar verdiğiniz bir adamdan puan alamamak çok üzücü olabiliyordu. BF4'te hem verdiğiniz hasar kadar puan alıyorsunuz, hem de yüksek hasar verdiğiniz düşmanları siz öldürmeseniz bile size de kill yazabiliyor... Bu arada, oyunla ilgili çok ilginç bir detay öğrendim: Yerdeki bir C4'ün üstüne atlayarak, kendinizi feda ederek takım arkadaşlarınızı koruyabilirsiniz. Bunu daha





önce denemeyi asla akıl etmediğimden (bomba gördüğüm zaman topukluyorum da :) BF3'te gözümden kaçmış olabilir, ama böyle çılgın bir detay da var yani!

COMMANDER MODU

En son *Battlefield 2142*'de karşımıza çıkan Kumandan modu, Battlefield 4 ile geri dönmüş. Battlefield 3'te neden olmadığını anlamadığım CM oynanışa büyük katkı sağlıyor. Gerçi pek sık karşımıza çıkmıyor ama "Commander online!" mesajını aldığınızda içinizde bir rahatlama oluyor. Özellikle iki takımın da komutanı varsa, genellikle kazananın, kumandanı iyi olan taraf olduğunu göreceksiniz. Elinin altındaki destek ve saldırı güçleriyle birlikte komutan tüm savaşa harita üstünden hakim olduğu için, takımı ihtiyaç duyulan yerlere yönlendirerek boşu boşuna frag peşinde dolaşanları minimuma indirebiliyor. Gerçi komutanın etkinliği tamamen sizin ve takım arkadaşlarınızın emir dinlemeye yatkınlığına bağlı. Ama inanın, iyi bir komutan tek başına dağınık bir takımı başarıya taşıyabilir.

Komutan PC'de bizzat oyuna katılabildiği gibi, tablet bilgisayar üstünden sadece kumandan arabirimiyle de oyuna katılabilir. Topçu ve Tomahawk füze saldırıları, insansız gözcü uçakları, AC-130 Gunship saldırısı ve hatta EMP saldırısına kadar uzanan korkunç bir gücü elinde bulunduran Kumandan olmak, aynı zamanda da askerlerinizin isteklerini karşılamak, herkesi doğru yere yönlendirmek gerektirdiği için ciddi bir sorumluluk da getiriyor. Demem o ki, adam gibi oynayın Commander Modunu! Maymun etmeyin oğlum askerlerinizi, kan ve ter döküyoruz bir aşağıda siz tepede eğlenirken!

TEKNİK OLARAK

Oyunun görsel olarak inanılmaz olduğunu söylemiştim. Bu sayfalardaki ekran görüntülerine bakarak tek kişilik modun nasıl hayvani gözüktüğünü kendiniz de anlayabilirsiniz. Anlayamayacağınız şey ise, multiplayer modunun hareket halindeyken nasıl muhteşem gözüktüğü ve duyulduğu... Uzaklarda düşen bir helikopterin önce patlamasını görüp, 1-2 saniye sonra patladığını duymanız... Ateş sesini duymadığınız bir sniper mermi çekirdiğinin başınızın 10 santim yanına "çaat!" diye düşmesi... Tam köşeyi dönecekken, içerideki odadan gelen şarjör değiştirme sesi...

Yanlış anlamayın, bütün bunlar zaten BF3'te olan şeylerdi. BF4'te ise iyice mükemmelleşmişler. Benim bahsetmek istediğim ise, oyuna bambaşka bir görsel güzellik katan yenilikler. Mesela, su efektleri. Denizdeki dalgalar o kadar gerçekçi ki, patlamak üzere olan bir bottan atladığımda gerçekten boğulacağımı sandım. Aynı anda karşıdan yüzerek gelen bir düşmanla karşılaşınca, su altında bir bıçak düellosuna girdik! Kah dalıp kah çıkarak birbirimizi kandırmaya çalıştık... daha önce hiçbir oyunda yaşamamıştım böyle bir anı! Sonuçta ölü bedenim suyun yüzeyine çıkarken, inanılmaz bir deneyim yaşadım.

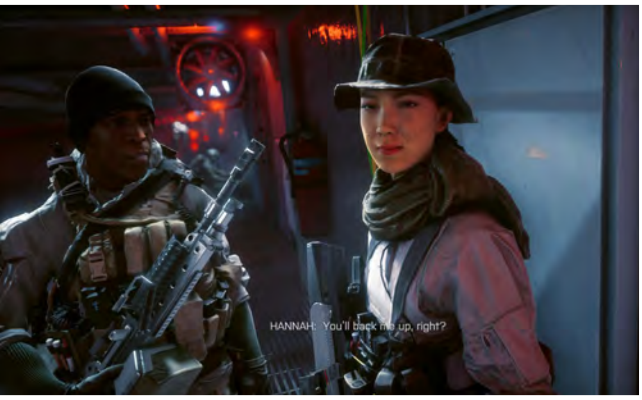
Paracel Storm haritasındaki fırtınalı hava veya Lockdown'daki kar fırtınası altında bu oyunun nasıl çalışabildiğini, bunca detayı ve özgün anı yıllar sonra hâlâ nasıl verebildiğini anlamak güç. Bu ancak, mükemmel bir oyunun DNA'sında olan bir şey: BF3 ve devamı BF4 yıllar sonra bile yeni deneyimler yaşatma potansiyeline sahip.

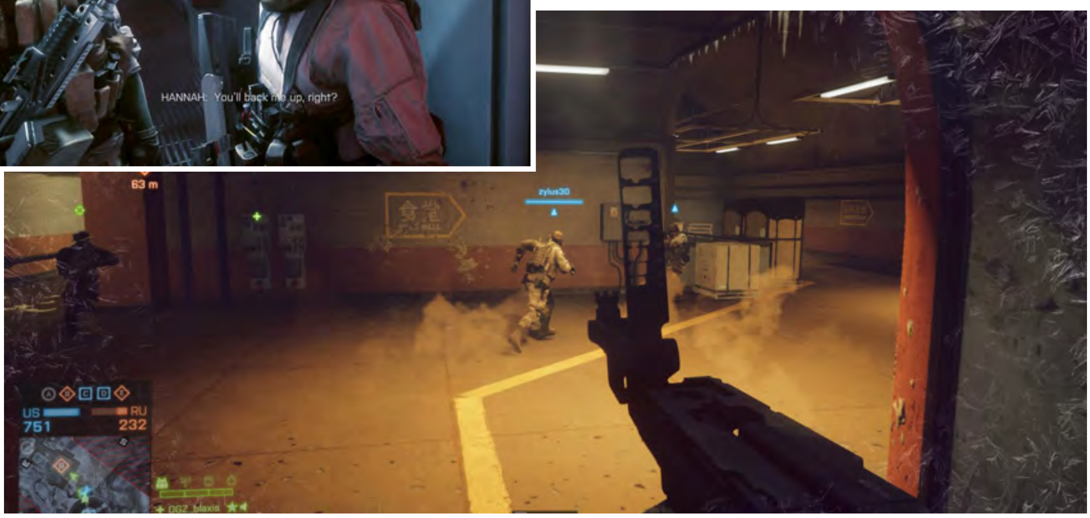
Aksak yanları yok mu? Elbette var. Hem senaryo, hem de multiplayer modunda bolca çöktü oyunum. Genellikle ara yüklemelerde olduğu için XP kaybetmedim, ama forumlarda bayağı canı sıkılmış oyuncu da gördüm. Ayrıca dürbünlü tüfekle baktığınızda uzak dokuların garip garip parlaması sorunu da can sıkıyor.

Battlefield 4'ü eleştirmek kolay: Dış kapının dış mandalı gibi görünen bir senaryo modu var. *Battlefield: Bad Company 2*'den *Battlefield 3*'e geçerken yaşadığımız sıçrayıştan da eser yok. Ancak, şu da bir gerçek ki BF4 oynadıktan sonra BF3'e dönmek, FIFA 14'ün çıktığını bildiğiniz halde eski liglerle FIFA 12'de takılmanın verdiği hissiyatla aynı. Her ne kadar "o da aynı, o da aynı" diye kendinizi kandırsanız da, dünyanın ilerlediğini ve geride kaldığınızı biliyorsunuz. Üstelik, gelen yenilikler de hiç yabana atılır cinsten değil. Daha önce hangi oyunda üssünüzü korumaya çalışırken üstünüzden savaş gemisi geçti ki?

Günün birinde haritasız ve HUD'sız bir Hardcore sunucuda karşılaşana dek, gözünüz göklerde olsun... Çünkü ben yerden ve sürünerek geleceğim... Asla duymayacaksınız.

Sinan Akkol





KUMANDANLIK, HER ŞEYE HAKİM OLMAK, HERKESİ DOĞRU YÖNLENDİRMEK DEMEK. YANİ CİDDİ SORUMLULUK GEREKTİRİYOR. ONA GÖRE OYNAYIN.

+

- Piyasadaki en iyi online FPS.
- İnanılmaz bir savaş deneyimi sunuyor.
- Levolution (ıyy!) herşeyi değiştiriyor
- Tüm düzenleme ve eklemeler yerinde olmuş
- Commander modunu özlemişiz

−

- Senaryooooğğğğğğ! Git!
- Bazı bölümlerdeki yıkımlar pek gereksiz
- Bazı haritalar pek keyifsiz, haliyle oynanmıyor
- Defuse modu gereksiz olmuş

9

SON KARAR
Battlefield 3'ü seven herkes buraya geçecek. BF3 haritalarını da buraya taşıdılar mı, işlem tamamdır.

Tür: FPS **Yapım:** DICE **Dağıtım:** EA / Aral **Sistem:** İdeal **Kutulu Fiyatı:** 135 TL **Dijital İndirme:** 96 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 18

pc ps3 360 wiiU



Kara Şövalyenin Geçmişinde Ters Giden Bir Şeyler Var

BATMAN ARKHAM ORIGINS



Oyunların içindeki hikâyelere kendini kaptıran insanlardanım. Oynanışa da önem veriyor olsam da asıl deneyimi hikâyede ararım, bir oyunu diğerinden ayıran şeyin, sunduğu yaşam kesiti olduğunu düşünürüm. Çoğu zaman *"Neden?"* diye soruyorum, *"bu oyun neden var? Neyi anlatmak istiyor? Bana nasıl bir his vermenin peşinde?"* Bu soruları aynı şekilde *Batman: Arkham Origins*'e de sordum ve ne yazık ki aldığım cevaplardan mutsuzum.

Yapımcı firma **Rocksteady**'nin elinden alınan ve **Warner Bros. Montreal** tarafından yapılan bir oyun olduğunu biliyorsunuzdur *Arkham Origins*'in. Oyunu eğer ki çok beğendiğiniz bir serinin yeni oyunu olarak oynamaya kalkarsanız canınız çok acıyacaktır. Evet, adında *Arkham* var. Evet, Rocksteady'nin kullandığı mekanikler üstüne kurulu. Evet, oyundaki görsel tasarım ve harita *Arkham City* kokuyor. Ama böyle değerlendirirseniz, *Arkham Origins* ortalamayı geçemeyecek bir oyun. Çünkü zaman çizgisi olarak da, karakterler olarak da, ekipmanlar olarak da ait olduğu yere oturmuyor. Sırıtıyor.

İşte bu nedenle *Arkham Origins*'i yeni bir serinin ilk oyunu gibi ciddi bir ünvanla, ya da belki Rocksteady'nin yaptıklarına iliştirilmiş bir bakış açısı olarak tanımlayabilirsiniz. O zaman, ibre biraz daha artı yöne kayıyor. Elimizdeki ürüne bir anlam yükleyebiliyoruz. Ama bir dereceye kadar.

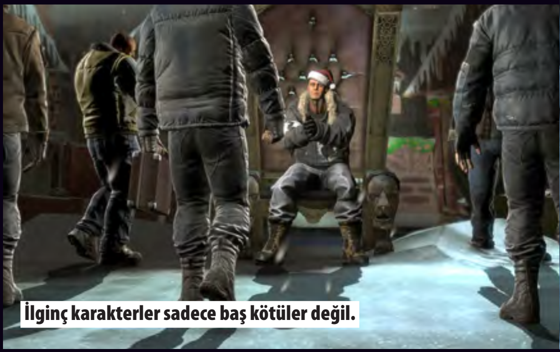
Peki Sayın Hikâyesever

Batman: Arkham Origins, aslında şahane bir grafik roman olabilirmiş. Oyunun teması, zamanı işleyişi ya da karakter betimlemeleri hep bir çizgi roman havasında. Aslında bu iyi bir şey. Yalnız bu bir "oyun" olunca, bazı şeyler sırıtıyor. Çünkü bir oyunun zaman akışıyla bir çizgi romanın zaman akışı, daha doğrusu tematik olarak bu zamanı işleyişi değişkenlik gösteriyor.

Arkham Origins, bu konularda çizgi roman mantığına sırtını yaslıyor. Bildiğiniz üzere oyun, tümüyle bir gecede geçiyor. Yılbaşı arifesinde. **Black Mask**'in Batman'in peşine taktığı sekiz farklı kiralık katilden kurtulmanın peşindesiniz. Birkaç yan göreve bulaştığınız takdirde rahatlıkla 12-14 saate uzayabilen bu süreç, tümüyle tek bir gece işte. Merak etmeyin, yakınmak adına her türlü noktayı tek tek eşeleyecek değilim. Ama Gotham'da yılbaşı arifesi denince gözünüzün önüne gelen o şahane resim var ya, işte öncelikle o resmin içindeki insanları siliyor *Origins*. Bankada çalışan birkaç kişi, otelde görevli birkaç kişi var. Onun dışında bomboş şehir. Çizgi roman karesi gibi, ama 12 saat boyunca aynı kare. Alışveriş yapan yok, kartopu oynayan çocuklar yok, şehir şehir değil de suçlular parkı sanki.

Yazının başında bahsettiğim sıkıntı bu işte. *Arkham Origins*'i diğer iki oyunun parçası saydığınız vakit Rocksteady'nin işleriyle çelişiyor. İki oyunda da suçluların yuvasına saldıran Batman anlamlıyken, burada oyunun varoluşu harita ile bağdaş-


Joker'i özleyen?


İlginç karakterler sadece baş kötüler değil.


Batman Orta Çağ'a giderse.

mıyor. *"Bu insanlar nerede?"* diyorsunuz, cevap yok.

Neyse, biz hikâyemize dönelim. Sekiz katilin peşimize takıldığı bir yılbaşı arifesindeyiz. Bu noktada, Batman iki yıldır görev başında. Kendi deyimiyle "Suçluların silahları ateşlemeden önce iki kere düşünüyor olmalarının" sebebi o. Yalnızlığa alışmış durumda Bruce. Alfred bile Batman olduğundan beri onunla iletişim kurmakta zorlanıyor. Ama bu uzun gece, sadece Arkham'daki dengelerin değil, bu yalnız kurt kimliğinin de çözümleneceği gece.

Başından sonuna kadar derli toplu, karakterleri iyi işlenen senaryo başarılı. Ona laf etmem. Bugüne kadar sızdırılan bilgilere rağmen oyundaki hikâyenin bizi şaşırtabilmesini ise ayakta alkışlıyorum resmen. Zaten senaryo bir noktada oyunun tüm kontrolünü ele alıyor ve sizi içine çekmeye başlıyor. Tam o anda bunun gerçekten bir başlangıç hikâyesi olduğunu anlıyorsunuz. Burada tadını kaçırmayacağım, eğer oyunla ilgileniyorsanız da çok fazla senaryoya dair içerik okumayın derim. Çünkü tam oyundan umudumu kesmek üzereyken imdada yetişen bu kritik anın sizin için de kurtarıcı olabileceğini düşünüyorum. Üstelik güzel haber; sonrasında başka hayal kırıklığı yaşamayacaksınız.

Bunun Bir De Oynanışı Var

Ama bu güzel senaryoyu yutabilmek için yanında oynanışı da kabul etmemiz gerekiyor. Eğer ki daha önce çıkmış *Arkham* oyunlarını oynadıysanız, **FreeFlow** dövüş mekaniğini bilirsiniz. Rocksteady'nin ilk oyunla çıkardığı bu dövüş sistemi gönüllerde taht kurmuştu. İki oyunu da oynamış birisi olarak, ilk oyunun yarısında havanın sönmeye başladığını, *Arkham City*'de ise artık kendisini aşırı derecede tekrar ettiğini düşünenlerdenim ben.

Arkham Origins'e geldiğimizde, WB Montreal'in oyuna tek bir tuğla bile koymamış olduğunu görmek üzücü. Tamam, birisi zırhlı diğeri ise yakın dövüş ustası iki adam daha katılmış ortama ama bunu gelişmeden sayıyor musunuz siz? Ben saymıyorum. Kalkıp her şeyi önceden yapılmış haliyle aktardıktan sonra eklenen iki farklı adama "vuuuu çok havalı" diyemem, üzgünüm.

Tamam, "iyi olanı tamir etmeye gerek yok" diyelim. Peki önceki oyunlarda olan sorunlar? Batman hâlâ tek adımla 10-15 metre ileriye gidebiliyor. Adamdan adama sıçrarken mesafesi hâlâ *Arkham City*'deki kadar uçuk. *"Buna mı takılıyorsun?"* Evet, takılıyorum. 5-6 metreye sesim çıkmaz, çıkmıyor da. Omuzların üstünden sıçramakta bir sıkıntım yok. Ama Rocksteady'den alınan temelin bile net incelenmemiş olması dev bir hayal kırıklığı.

Oyunun bir de boss dövüşleri var. *Arkham* serisi zaten hiçbir zaman boss dövüşleri ile nam salan, kalitesini bu noktada konuşturan bir oyun olmadı. *Arkham Origins* de farklı değil. Burada bir senaryo parantezi açacağım ve karşımızdaki sekiz katilin tek bir noktaya sıkıştırılmadığını sızdıracağım. Bu bir anlamda iyi, bir anlamda da kötü bir tercih. İyi, çünkü oyunun ana senaryosu bittiğinde *"Eh işte, herkesi gördüm, dövdüm, postaladım"* demiyorsunuz. Devam etmek, Gotham'ı araştırmak için sebebiniz oluyor. Kötü haberse, boss dövüşlerinde tekrarlara maruz kalıyor olmanız. İsmini vermeyeceğim bir arkadaşla üç kere dövüşüyorsunuz ve bu dövüşlerden ikisi aynı mekanikler üstüne kurulu. Diğer dövüşlerse yüzeysel.

Yalnız *Arkham Origins*, yüzeysellik konusunu biraz abartmış. Kontrollerin sol ve sağ fare tıklamasına kadar indirgendiği bir boss dövüşü bile var oyunda. Ama ekrana baksanız yeri gök inliyor sanırsınız. Savrulan ekipmanlar, bloklanan vuruşlar... *Matrix*'in dojosunda gibi hissediyorsunuz kendinizi. Halbuki her şey kendi kendine oluyor. Doğru zamanda "counter"a basıp doğru zamanda saldırıyoruz. Bu kadar. Sağa sola kaçarsak da "ustalık" katmış oluyoruz işin içine. Bir de sadece düşman sayısının daha fazla olduğu, sadece daha uzun



Killer Croc, dövüşler arasında oynanışın ağırlıkta olanlarından.



Gotham'dan Garip Sesler

Karakterlerin seslerini duyduğunuzda bir şüphe sarabilir içinizi. Normaldir çünkü artık Mark Hamill (Joker) ve Kevin Conroy (Batman) yok projede. Ama merak etmeyin, NYCC'de monologla kendisini gösteren Troy Baker yerinde bir Joker olmuş. Birkaç yerde sesi kayıyor olsa da, genel olarak karakteri çok başarılı yansıtıyor. Aynı şey Roger Craig Smith için de geçerli. Daha atılgan, daha genç bir Batman'i o da layığıyla sunuyor bizlere.



Tamir Atölyesi

Oyunda Enigma (Riddler) bizimle irtibata geçip zekâsını konuşturuyor. Zaten Batwing kullanmak istiyorsanız, Enigma'nın koyduğu kuleleri hacklemeniz gerekli. Problem de Burnley Kulesi'nde. Hackleme işlemini yaptığınızda girdiğiniz alan kapatılıyor, size de havalandırmadan çıkmak kalıyor. Ama problem şu ki, havalandırmaya tutunan Batman bug'a giriyor. Elleri modelin içine geçtiğinden donup kalıyor. Enigma'nın görevleri de bu şekilde tıkanıyor. Garip garip yollarla bu sorunu çözebilenler var ama, bu kimsenin yükümlülüğü olmamalı. Ana senaryoya dokunmasa da, önemli bir kötü karakterin yan görevlerini tümüyle anlamsız kılan, çözülmezse de oyunun özensizliğini gösteren bir bug bu.



Sürekli etrafta dövecek birilerini buluyorsunuz. Gotham'da çeteden bol şey yok.

sürdüğü için farklı olduğunu zannetmemiz gereken bir boss kapışması var. FreeFlow işini iyi yaparken, neden bu basitleştirme? Bu soruya da cevap bulamıyorum. Her boss dövüşü böyle değil ama oyunun tepe noktaları diyebileceğimiz bu anların bile yer yer budanmış olması yeterince rahatsız edici.

Oynanışın sıradanlıkları yine senaryo ile ilişkilendirildiğinde iyi şeyler de sunuyor. Reklamı pek yapılmayan bir düşmanın size sunduğu farklı bir oynanış alanı var mesela. Böylece hiç sırıtmayan bir platform oynanışı deneyimliyoruz. Benzer şekilde, bir karakterin iç dünyasını gördüğümüz alternatif bir bölüm var. Dövüş kısmı sıradan olsa da ona eşlik eden monolog harika.

Yani *Arkham Origins*'te denenmiş bir iki şey var ama toplamda yarım saati geçmeyecek bir içerik bu. Koca oyunda sadece yarım saat. Yenilik demişken, şu ünlü "*olay mahalli*" bölümlerinden de bahsetmemek olmaz. Batman artık delil peşinde koşarak çeşitli suçları daha detaylı inceleyebiliyor. Üstelik zamanı hareket ettirmek gibi bir avantajı var. *Iron Man 3*'teki gibi, sanal bir olay mahalli yaratıp ileri-geri yaparak suçun nasıl işlendiğini izliyor. Ben bu 46 olaydan 38'ini izledim, Batman'in buğulu sesi olmasa 12'ncisinden sonra beni bilgisayardan başından baygın halde toplardınız muhtemelen.



Firmanın Şüphesi

Oyunun yönetmeni Ben Mattes, oyun çıkmadan önce Eurogamer'a bir röportaj verdi. Oyunu yaparken hayranlardan gelen tepkilerden dolayı kararsızlığa düşen ekip, "Acaba yutabileceğimizden büyük bir lokma mı attık ağzımıza" diye düşünmüş. Her ne kadar Ben Mattes ortaya çıkan işle gurur duyduğunu söylese de, bu şüphe de WB Montreal'in neden bu kadar korkak davrandığını gösteriyor. Oyunun geçmiş ihtişamından korktukları için mekaniklere müdahale etmeye korkmaları da aslında oyunu geriye çeken özellikleri doğuruyor.

İşin patlayan kısmı, bu mekaniğin de diğerleri gibi yüzeysel kalması. Tüm deliller gözünüze sokuluyor, sözde bizim araştırmamız gereken bütün yenilikler anında ekranda beliriyor. Bir şey için iki kere etrafa baktığım hiçbir olay mahalli olmadı. Sadece bir tanesinde kayıp bir evrak çantasını takip etmek durumunda kaldım, o kadar. Onun dışında her şey apaçık önümdeydi. Bu konuda da bir başarma hissi yok. Reklamı yapılan, yere göğe sığdırılamayan olay mahalli bölümleri de bekleneni veremiyor anlayacağınız.

Gelelim ekipmanlara, ki bu konuda ben çok dertliyim. Yazının başlarında zaman çizgisine oturtamadığım *Origins*'in sancısını en çok hissettiren kısım belki de burası. Olaylar *Arkham Asylum*'dan önce geçmesine rağmen, orada olmayan (ama *Arkham City*'de olan) ekipmanlarıyla Batman deli gibi kafa karıştırıyor. Üstüne üç farklı ekipman daha geliyor, ama bunlar diğer oyunlarda yok. Batman herhalde *Asylum* öncesinde bu ekipmanları beğenmeyip atmış bir şekilde. Oyunun hayranları bu durumu, Batman'in ilk oyunda söylediği "*daha hafif bir kıyafet giymeyi tercih ettim*" tadındaki lafla açıklıyor. Ben yemedim, sanırım buna ikna olmaya yetecek bir hayranlık seviyesinde değilim.

Gelelim yeniliklere. Remote Claw'ı duymayan kalmamıştır diye tahmin ediyorum. Farklı noktaları (ama belirli olanları)





Işık ve gölge, oyunda özenli haritalarla tatmin edici oluyor


Sinematikler hem görsel hem de kurgu olarak başarılılar.

bağlayıp aralarına halat geren, düşmanlar ve etraftaki objeleri birbirine çarpıştırabilen (ya da direkt iki düşmanı kafa kafaya vurduran) bu alet eğlenceli. Bunun dışında Glue Grenade ve Shock Gloves var. İkisi de haritayı arşınlamak için elzem.

Ama O Görsel Sunum

Oyuna kıymadım, vurdukça vurdum. Ama hakkını yiyemeyeceğim noktalar da var. Origins'in hikâyesi gibi görselliği de el üstünde tutulmaya değer. Zaten benim gibi noir temaları seven bir adamın Gotham'ın atmosferine hayran olmaması imkânsız. Tuğla duvarlar, yıllanmış mimariler, hele Blackgate'in bir şapeli var ki aklınız çıkar. Üç yılda bir mahallesi yıkılıp yeniden yapılan insanlar olarak Gotham'da dolaşırken, çocukluğumuzun geçtiği sokaklardan daha fazla duygu bağı kurabiliyoruz.

Oyun PC'de oldukça iyi gözüküyor. Üstelik optimizasyonu başarılı olduğundan fizik hesaplamalarını GPU'ya bırakmadığınız takdirde ödün vermiyorsunuz. Harita büyütülmüş olsa da, hızlıca gezilebiliyor. Yine de hızlanmak isterseniz Batwing emrinize amade (ulaşmasını sağlamanız lazım önce tabii). Gezmek için Grapnel Gun'a ve pelerininize güvenmeniz de yeterli geliyor çoğu zaman. Hem o yağan karda, karanlık atmosferde turlamanın keyfi bir başka.

OYNANIŞ ÖNEMLİ OLABİLİR AMA BİR AMACA HİZMET ETMELİ. ADAM DÖVME PRATİĞİNDEN FAZLASINI SUNABİLMELİ BİZE.

Oyunun ara videoları çoğunlukla CGI. Oyun içi grafikler de gayet yeterli olabilecekken bu yola gidilme sebebini bilmiyorum ama itiraz edecek ya da CGI videoların kattığı havayı görmezden gelecek değilim. Karakter animasyonları bu görselliği desteklerken oyun içi yüz animasyonları biraz donuk kalıyor. Önceki Arkham oyunlarındaki mimikler burada yok gibi. O oyunlarda oyun içi motorun daha sık kullanılması ile alakalı olabilir bu. Yine de etkileyiciler, haklarını yememek lazım.

İlk Kez Çok Oyunculu

Arkham Origins, ilk kez çok oyunculu modu getiriyor karşımıza, üstelik hazır bir sistemin yerine yeni şeyler deneyerek. Üç grubun savaştığı haritalar sekiz kişilik. Şimdilik dört harita ve tek oyun modu bulunuyor. Burada Bane'in, Joker'in ya da Batman'in tarafında oluyorsunuz. Çeteler üç, kahramanlar iki kişi. Amaç haritadaki alanları tutmak, karşı tarafın adam sayısını indirip kazanmak. Bu esnada Batman ve Robin de elden geldiğince bu sayıları indirmenin peşinde. Bir noktadan sonra Bane ve Joker de oyuna dahil oluyor, üçlü takımdaki en becerikli karakter tarafından kontrol ediliyorlar. Tarafların seçiminde siz söz sahibi değilsiniz. Rastgele yapılan ve her maç sonunda tekrarlanan bu seçimde size ne gelirse, o tarafla oynamanız gerekiyor. Bu da adil bir sistem.

Her ne kadar farklı bir oyun mekaniği sunsa da geliştirilmeye ihtiyacı var. Kahramanların gezebilecekleri yerler çok belli, silahlı kişilerin hareketleri oldukça donuk. Seviye atladığınız, ekipman seçebildiğiniz bu mod gelecek vaat ediyor. Tabii ilerleyen aylarda oyuncu bulunmasına bağlı.

Gece Umutsuzlukla Sonlanıyor

Son noktayı koyarken gerildiğim bir yazı bu. Çünkü sevenin, hayranının bol olduğu bir oyuna laf etmek zordur. Eğer ki oynanış mekaniklerine hayransanız, bu mekaniklere yapıştırılmış bir hikâye size göreyse, beklemeden alın *Arkham Origins*'i. Ama bu oyunun beğenilmesi ya da takdir görmesi bana oldukça yanlış geliyor. Beğenilmeye değer her şeyin bu oyundan önce Rocksteady tarafından yapıldığını, WB Montreal'in bunun üstüne bir ekleme yapmadığını, genişleme paketi tadında oyunu sunduğunu düşündükçe, ben ortada sevilecek bir şey bulamıyorum. İyi bir grafik roman olabilecek hikâyenin sürekli postacı çocuk gibi sağa sola koşturulmamızla harcanması da cabası.

Etrafta adam pataklamanın hikâyeden daha mühim olduğu bir oyun *Arkham Origins*. Yazının başında da sorduğum "Neden?" sorusuna ancak böyle bir cevap verebiliyor. İyi bir dövüş mekaniği bir oyunu "oyun" yapmak için yeterliyse, buyurunuz alınız. Çünkü oyunda odağınız çoğunlukla bu olacak. @ **Sarp Kürkcü**

+

- Grafikler olmuş.
- Gotham'ın atmosferi solunmaya değer.
- FreeFlow ve Detective Vision mekanikleri eskisi gibi çalışıyor.
- Hikâyesi başarılı, karakterler yerine oturmuş durumda.
- Karakter seslendirmeleri başarılı.
- Çok oyunculu modunun geleceği var.

–

- Bir önceki oyuna genişleme paketi gibi bir oyun.
- Sürekli dövüşmek dışında oyunda anlamlı bir şey yok.
- Ekipmanlar ve oynanış zaman çizgisini parçalıyor.
- Şehir boş, yaşanmışlık hissi yok.
- Oyunda baş ağrıtan bug'lar var.
- Önceki oyuna göre içerik zayıf, yan görevler eskisi kadar akılcı değil.
- Olay mahalli mekaniği resmen çocuklar için.


Yeni ekipmanlar ya da Alfred'in iğneleyici sözleri için Batcave.

6+

SON KARAR
Batmanfili (sinefili gibi) iseniz size göre, yoksa oldukça ucuzlamasını bekleyiniz.

Tür: Aksiyon **Yapım:** WB Montreal, Splash Damage **Dağıtım:** Aral, PSN, Playstore, Steam **Sistem:** İdeal **Kutulu Fiyatı:** 110TL (PC) 180TL (PS3, X360) **Dijital İndirme:** 129 TL (PSN), 96 TL (Playstore), 50$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** http://arkhamcity.wikia.com

pc ps3 360 wiiU



ARKHAM ORIGINS SUÇLU VERİTABANI

Arkham oyunları aslında detaylı veritabanları ile gelir. Dövüştüğümüz kişilere dair bilgileri bulabileceğimiz bu veritabanının bir benzeri Arkham Origins'te de var. Ama içeriği daha zayıf, oyun dünyasına ait şekilde tasarlanmış. Ama oyunda karşımıza çıkan suçlulara DC evrenine uygun bir bakış atmak gerektiğini düşündük biz.



01 Black Mask

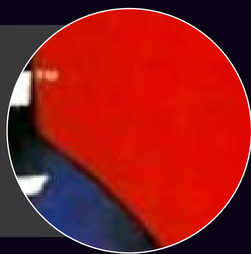
Gerçek İsim: Roman Sionis
İlk Çıktığı Çizgi Roman: Batman #386 (1985)
Umursamaz ama zengin bir ailenin oğlu olan Sionis, babasının tabutundan parçaları kullanarak kendisine yaptığı maske ile Black Mask adını almış, Gotham'ın güçlü suç lordlarından birisi olmuştur. Batman'in işlerine engel olması ise onu dişli bir rakip olarak görmesine yeterlidir.

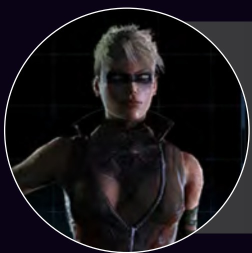




02 Bane

Gerçek İsim: Bilinmiyor
İlk Çıktığı Çizgi Roman: Batman: Vengeance of Bane #1 (1993)
TN-1 virüsü ile fiziksel gücünü arttıran Bane, üst seviye bir dövüşçü olduğu gibi başarılı bir s tratejisttir. Batman'i yenmeye değer bir rakip olarak görüp takıntı yapan Bane, Knightfall'da bunu başarmış ama Batman iyileşince çabasına devam etmiştir.





03 Copperhead

Gerçek İsim: Bilinmiyor
İlk Çıktığı Çizgi Roman: The Brave and the Bold #78 (1968)
Aslen bir erkek olarak yaratılan Copperhead, dişi olarak karşımıza çıkıyor Gotham'da. New 52 serisindeki biyolojik özellikleri ile yılan kostümünü kenara bırakan bu karakter, Arkham Origins'te Black Mask'ın sunduğu 50 milyon dolar için gelmiştir.

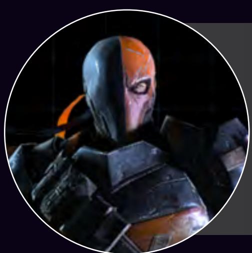




04 Deadshot

Gerçek İsim: Floyd Lawton
İlk Çıktığı Çizgi Roman: Batman: Batman #59 (1950)
En etkili katiller arasında ikinci sırada olan Deadshot, keskin nişancılık becerisiyle nam salmıştır.Her türlü kontratı kabul etmesi intihara meyilli kişiliğiyle açıklanır. Koluna bağlı iki nomlılı silahi ise onun imza niteliğindeki ekipmanıdır.





05 Deathstroke

Gerçek İsim: Bilinmiyor
İlk Çıktığı Çizgi Roman: Batman: New Teen Titans #2 (1980)
İşte o katiller listesinin bir numarası Deathstroke süper asker projelerinden birisinden çıkmıştır. Güç, çeviklik ve zeka konusunda artısı olan bu kahraman çoğunlukla bir onur koduna sadık çalışsa da eşini kaybettikten sonra değişmiştir. Yine de oyundaki tavırları, hala koda dair kırıntıları barındırır.





06 Enigma

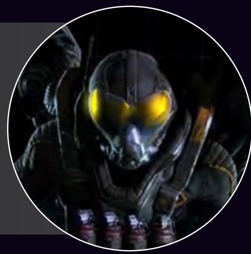
Gerçek İsim: Edward Nigma
İlk Çıktığı Çizgi Roman: Detective Comics #140 (1948)
Batman'in eski düşmanalrından birisi olan Riddler, bu oyunda daha yolun başında olan ve zekası ile şehrin kaba kuvvete güvenen kabadayılarına derslerini vermeye meraklı olarak resmedilir. Ama aslında bulmacalara saplantılı ve kendisini kanıtlama delisi olan bu karakter oldukça zekidir.





07 Firefly

Gerçek İsim: Garfield lynns
İlk Çıktığı Çizgi Roman: Batman #386 (1985)
Aslen görsel efekt işinde çalışıp yok etmeye karşı olan açlığını durduramayıp suça karışan Firefly yanmaz bir kıyafete ve uçmasını sağlayan ekipmanlara sahiptir. Ateşe ve yok etmeye karşı olan saplantısının da çocukluğunda yaşadığı kötü deneyimlerle ilişkisi vardır.





08 Joker

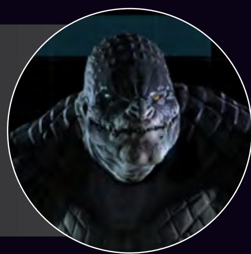
Gerçek İsim: Bilinmiyor
İlk Çıktığı Çizgi Roman: Batman #1 (1940)
Var olan psikolojik tanıların açıklayamadığı, hiçbir sınırlandırmaya uymayan ve Batman'in en ezeli düşmanı olan Joker, bu oyunda Gotham'a yeni adım atmıştır. Onlarca başlangıç hikayesinden bir başkası daha bu oyunda yaşanır ama Joker'in iç yüzüne az da olsa bakma şansı daha da korkmamızı garantiler.

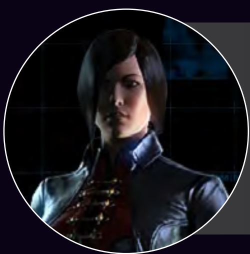




09 Killer Croc

Gerçek İsim: Waylon Jones
İlk Çıktığı Çizgi Roman: Batman #358 (1983)
Doğuştan bir mutasyon sebebiyle yeşil ve pullarla kaplı gövdeye sahip olan Croc, annesi onu doğururken öldüğü ve babası onu terk ettiği için teyzesi tarafından büyütülür. Şiddete meyilli olan teyzesi Croc'a yıllarca cinsel istismarda bulunduktan sonra Croc onun canını alarak bu dünyaya girer.





10 Shiva

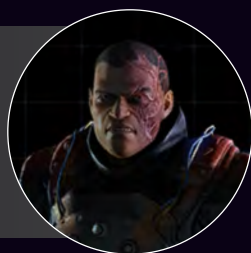
Gerçek İsim: Sandra Woosan
İlk Çıktığı Çizgi Roman: Batman: Richard Dragon, Kung Fu Fighter #5 (1975)
İlginçtir, tam bir suçlu olmanın ötesinde Knightfall serisinde Batman'i de eğitmiş olan Lady Shiva, en iyi yakın dövüş üstatlarından birisidir. Gotham'da bulunma sebebi ise bir tutam gizem içerir. Oyunda karşınıza çıkışı kadar sizi yönlendirişi de diğer karakterlerden biraz farklıdır.

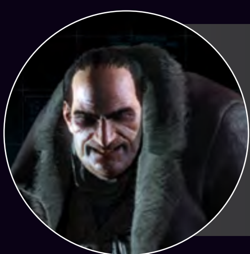




11 The Electrocutioner

Gerçek İsim: Lester Buchinsky
İlk Çıktığı Çizgi Roman: Batman #331 (1981)
Çok büyük bir suçlu olmasa da Batman, Robin ve Nightwing tarafından yenilmiş olan Electrocutioner, kıyafetinden sağladığı elektrik ile yıldırımvari güçlere kavuşmuş olan birisidir. Başka DC karakterlerine de çorap ören Lester çok da bir başarı elde edememiştir.





12 The Penguin

Gerçek İsim: Oswald Chesterfield Cobblepot
İlk Çıktığı Çizgi Roman: Detective Comics #58 (1941)
Yine eskilerden birisi, Penguen Gotham'ın bir başka varlıklı ailesinin terk edilen çocuğudur. Fiziksel deformasyonu sebebiyle sahip olduğu ismi farklı ekipmanlarla bezeli şemsiyesiyle birleştiren Penguen, ölümcül bir suç lordu olarak nam salsa da bu oyunda etkisi daha dolaylıdır.





DRAGON'S CROWN

BEAT 'EM UP'LARIN 2013 DANSI

ipucu

Seviyesi sizin altınızda da olsa bütün görevleri yapın. Alacağınız yetenek puanları çok değerli.

Yanınızdaki NPC'ler çok ölüyorsa yanınıza iyi seviyedeki Amazon, Dwarf ve Fighter'larınızdan alın.

Oyunu ilk bitirdiğinizde rastgele odalardan oluşan bir labirent ve PvP açılıyor. İkisi de hem keyifli hem kazançlı. Boşlamayınız.

Kişisel öneri: PS3'te sağ analogla duvarları vs. tarayıp hazine bulabiliyorsunuz ama uğraşmayın derim. Oyunun temposunu çok düşürüyor. Çabuk sıkılmanıza neden olur.



Atari salonlarında *Haggar*'dır, *Mustafa*'dır deli gibi oynardım (Arcade salonu? *Final Fight*? *Cadillacs & Dinosaurs*? Onlar ne? Hiç duymadım!). Ama atari salonu kültürü bittikçe **beat 'em up** dediğimiz bu sevimli tür de azalarak bitti. Çıkan az sayıdaki örnek de grafiksel ve yapısal olarak sırf retroculara hitap eden yapımlardı. Gerçekten güzel gözüken, gelişmiş oynanış mekaniklerine sahip bir beat 'em up'a ihtiyaç vardı. Ve nihayet, işte o oyun karşımızda duruyor.

Solace mı desem... 10 kasaba mı desem...

Oyuna ne olduğu az çok belli 6 sınıftan birini seçerek başlıyoruz: Fighter, Sorceress, Wizard, Dwarf, Elf ve Amazon. Oyun bazı sınıfların yeni başlayanlar için olmadığına dair önerilerde bulunuyor ama boşverin ve kendinizi hangisine yakın hissediyorsanız onu seçin. Alışmanız 10-15 dakikadan fazla sürmez (belki elf biraz daha fazla zaman alabilir).

Ve sonrasında oyunun muhteşem ortaçağ FRP atmosferine adım atmış oluyorsunuz ki oturup bu atmosferi sabaha kadar övsem azdır. Mekânlar ve karakterler tamamen el çizimi ve **muh-te-şem** görünüyorlar. Oyun tarihinin en güzel görünen oyunlarından biri *Dragon's Crown*, o derece. Müzikler deseniz aynı derecede karakteristik. *Dragonlance*, *Forgotten Realms* vs okurken arka planda çalmasını isteyeceğiniz tarzda. Hele o görev tamamlayınca açılan artwork'ler var ya, inanılmaz güzel ya. İnanılmaz yani. Sözler yetmez. Sayfaya serpiştirdiğimiz örneklerine bir göz gezdirirseniz bu hayranlığımın seviyesini daha iyi anlayacaksınızdır.

Ama bu güzelliğin arasında göze batan birkaç... ımm... unsur da var. Af buyrun, o sorceress'ın göğüsleri ve amazon'un kalçaları nedir arkadaş? Tamam oyunun dikkat çekmesi, üzerinde daha fazla konuşulması için yapılmış pazarlama hamleleri olduğu belli de bütün bu güzelliğin arasında bu derece aşırı abartılı... ımm... öğelerle karşılaşmak da zaman zaman suratımı ekşitmeme neden olmadı değil *(Ömer gel, sana çok güzel bir doujinshi önereceğim -Eren)*.

Dünya bana zindan oldu

Neyse, ne diyorduk? Karakterinizi seçtiniz ve oyuna başladınız. Bulunduğunuz köyde takımınızı oluşturabileceğiniz bir han, kemiklerini bulduğunuz maceracıları diriltip yanınıza NPC olarak almanızı sağlayan bir tapınak, görevlerinizi aldığınız bir Adventurer's Guild gibi ortaçağ FRP'lerinden alışık olduğumuz standart mekânlar mevcut. Burada ilk görevlerimizi alıp zindanlara dalıyoruz.

Oyunun hikâyesi pek parlak değil. Yapımcıların "Anlatacak güzel bir hikâyemiz var. Onu bu oyunla anlatalım." mantığına sahip olmadığını net hissediyorsunuz. "Ortaçağ FRP atmosferi olan bir oyun yaptık, buna uygun bir hikâye uyduruverelim" demişler. Ama tabii oyunun çoğu zindanlarda geçtiğinden hikâye pek gözünüze batmıyor.



Yağı ekledikten sonra orta ateşte 5 dakika haşlıyoruz.



Bir beat 'em up geleneğidir, yaratık sürebilirsiniz.

Neden Atlus, Neden?

Atlus şu hayatta en sevdiğim oyun yapımcısı ve dağıtımcısıdır ama artık burama kadar geldi. Dragon's Crown, Kuzey Amerika'dan tam iki ay sonra geldi buralara. Ne zamandır canımız çekiyor yahu! Aynı şeyi Shin Megami Tensei IV'te de yaptılar, hâlâ bekliyoruz. Neden Avrupa'yı bu kadar dışlarsın ey Atlus? Aynısını Persona 5'e de yaparsan iki elim yakandadır bilesin!

Zindanlar dörder kişilik. İsterseniz yanınızda götüreceğiniz NPC'leri seçebilir, isterseniz de kendi başınıza girebilirsiniz. 9 zindan var ve her zindanda da 2 tane yol bulunuyor, yani toplam sayı 18 diyebiliriz. Ayrıca *Diablo*-vari bir zorluk ayarı var oyunun. İlk zorluğu bitirdiğinizde ikincisi, onu bitirince de son zorluk açılıyor. Zindanların her birinin 15-20 dakikada sürdüğünü de düşünürseniz çeşitlilik az gibi görünebilir ama sürekli farklı görevlerin peşinde koştuğunuzdan aynı mekânları tekrar tekrar dolaşmanın ve aynı boss'ları kesmenin sıkmadığı bir doğası var oyunun. Üst üste saatlerce oynamadığınız sürece tabii.

Oyun aslında multiplayer odaklı bir oyun olmasına rağmen çevrimiçi özellikleri başlangıçta anlam veremediğim bir şekilde kapalı. Birkaç saat oynayıp her zindanı birer kere temizlemediğiniz sürece NPC'lere mahkumsunuz. Hoş, aslına bakarsanız oyunu internetten rastgele birileriyle oynamak ile NPC'lerle oynamak arasında pek de bir fark yok.

Ama isterseniz zindan temizleme işine 4 kişi aynı konsoldan da girişebilirsiniz. Yanınızda birlikte oynayacağınız birileri varsa işte o zaman oyun çok tatlılaşıyor. Oyunun tam olarak güçlü olduğu yan da burası zaten. Aynı ortamda 4 kişiye kadar co-op olarak oynayabileceğiniz bir oyun arıyorsanız *Dragon's Crown* en iyi seçeneklerden biri. Kolay oynanabilirliğini de düşünürseniz, oyunlar konusunda fazla yetenekli olmayan arkadaşlarınızı da yanınıza çekebilirsiniz.

Geçmişin geleceğinde beat 'em up

Arkadaşlar şimdi burada biz bizeyiz, o yüzden rahat konuşacağım. Atari salonu günlerimden beri hiç beat 'em up oynamadım desem yeridir. *Dragon's Crown* için bayağı heyecanlı ve istekliydim o yüzden. Ama *Dragon's Crown*'ı ne kadar keyifle oynadıysam da o heyecanımın karşılığını tam alabildiğimi de söyleyemeyeceğim.

Burada sorumlu *Dragon's Crown* değil. Kendisi çok güzel bir oyun, hatta abartmıyorum, yapılmış en iyi beat 'em up oyunu. Ama nasıl diyeyim... oyun kültürünün, türlerinin, dünyasının gelişmesiyle birlikte beat 'em up geçmişte kalan bir tür oldu ya, sanırım geçmişte kalması gerektiği için geçmişte kaldı biraz da. Oynadığımız o kadar güzel RYO, aksiyon, hack 'n slash oyunundan sonra beat 'em up oynanışının, oyun ne kadar güzel işlenirse işlensin, biraz ilkel kaldığını kabul etmek gerekiyor.

BAYRAM İSTEDİĞİ KADAR GEÇMİŞ OLSUN, DÖRT KİŞİ BİRLEŞİP MINOTAUR'A GİRMEK HÂLÂ MÜMKÜN

Yalnız benim gibi uzun bir beat 'em up geçmişiniz yoksa, *Dragon's Crown* oynayacağınız ilk beat 'em up'lardan olacaksa, oyunun size çok keyifli, ilginç ve farklı bir oyun tecrübesi yaşatacağından da son derece eminim. @ **Ömer Akdağ**



Hangi Platform?

Oyun PS3 ve Vita için var ve çapraz oyun imkânı olduğu için istediğinizi seçmekte rahat davranabilirsiniz. Ama ben Vita'yı öneririm. Hem kısa süreli oyun seansları olan bir oyunun daha doğal hissettirdiği bir platform, hem de PS3'te sağ analogla yaptığınız işlemler dokunmatik olarak daha rahat. Yine de büyük fark yok, istediğinizi seçiniz efendim.

Beat 'Em Up Nedir?

90'ların atari salonu kültürünün içinde olmamış daha genç okurlarımızın konuya yabancı kalmaması için kısaca türü tanımlayayım istedim. Karakterleri yandan, 2 boyutlu olarak gördüğünüz, koridorumsu dar mekânlarda geçen bir türdür beat 'em up. Sizden daha güçsüz çok sayıda düşmanı genelde yakın dövüş ile döve döve alt edersiniz. Bölümlerin sonlarında da iri yarı, genelde de çok zor olan boss'larla kapışırsınız.

+

- Muhteşem görselliğin ve müziklerin sağladığı atmosfer
- Pürüzsüz beat 'em up keyfi
- Karakter sayısından kaynaklı oynanış çeşitliliği

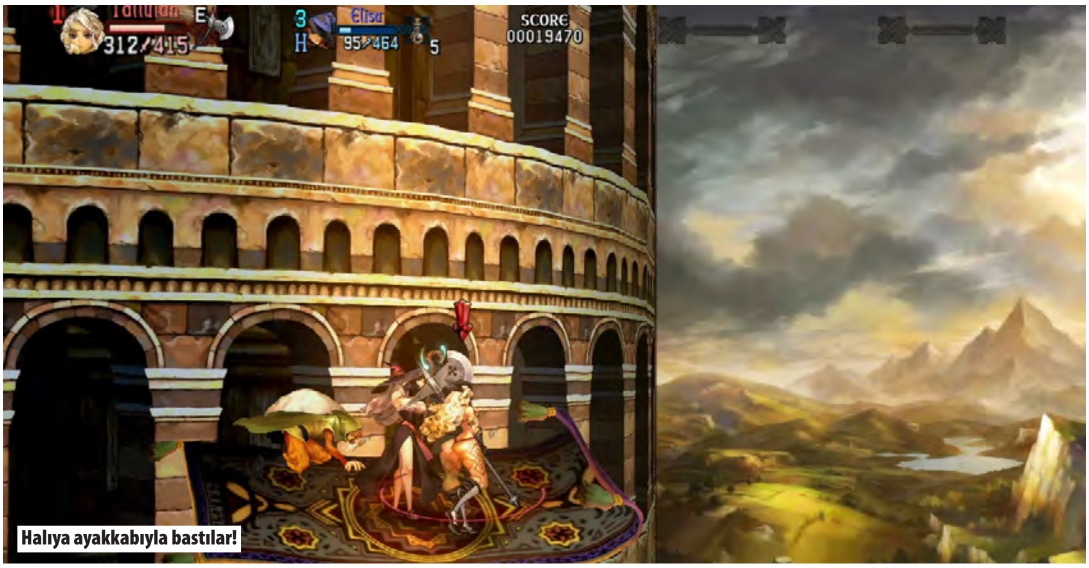
−

- Hikâye kötü
- Sorceress ve amazon'un... fiziksel özellikleri



8

SON KARAR
Yapılmış en iyi beat 'em up. Çok net.



Halıya ayakkabıyla bastılar!

Tür: Beat 'Em Up **Yapım:** Vanillaware **Dağıtım:** Atlus **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 119 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 13
Dahası İçin: dragons-crown.wikia.com



ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

YÜKLENİYOR...
İNTRANET BAĞLANTISI.... SAĞLANDI
LOGİN... BAŞARILI
ICE SİSTEMLERİ... YAVAŞLATILDI
TARAMA RUTİNLERİ.... BAŞLATILDI
İLGİLİ ...BİR... DOSYA BULUNDU...

DOSYA ALINTISI 091030_İNC_SA
"...Assassin's Creed II beni can evimden vurdu. Yıllardır ilk kez 3 gün üst üste 8'er saatten 24 saat, aralıksız ve sıkılmadan oynadım bir oyunu... Görselliğiyle, oynanışa getirdiği yenilikleriyle, Rönesans döneminin atmosferini muhteşem verişiyle ve her şeyden önce, oyunun her yerine sinmiş ruhuyla beni benden aldı... Kesinlikle bu yıl oynadığım en iyi oyun açık ara Assassin..."

DOSYA İLGİSİ %40... TARAMA SÜRÜYOR... İLGİLİ ...BİR... DOSYA BULUNDU...

DOSYA ALINTISI: 101130_İNC_SA
"...Brotherhood ilk duyurulduğunda, sadece multiplayer bir oyun bekliyordum. Karşıma çıkan Brotherhood ise her yönüyle beni afallattı. AC2'den hiçbir eksiği yok, ama 'her şeyi çok çok daha çok yapacağız' derken, önceki oyundaki mükemmel dengeyi, o müthiş 'yerli yerindeliği' ve hikâyenin muhteşemliğini bozmuşlar..."

DOSYA İLGİSİ %60... TARAMA SÜRÜYOR... İLGİLİ ...BİR... DOSYA BULUNDU...

DOSYA ALINTISI: 111128_İNC_SA
"... Ubisoft, Revelations'ı bir senede yetiştirmek için gücünün sınırlarını zorlamış, bu oyunun çeşitli yerlerinde bariz bir şekilde gözüküyor. Ama yine de çok çok iyi bir oyun çıkmış ortaya. Özellikle de muhteşem sonu, Ezio ve Altair'in hikâyelerinin sonu, çok uzun bir süre sizinle, aklınızda, duygularınızda kalacak. İki erkeğin, iki atanın ne olduğunu bile anlamadıkları bir gizemin peşinde hayatlarını harcamalarının..."

DOSYA İLGİSİ %65... TARAMA SÜRÜYOR... İLGİLİ ...BİR... DOSYA BULUNDU...

DOSYA ALINTISI: 121029_İNC_SA
"...Credits akıp da oyunun dünyasına geri döndüğümüzde, hâlâ yapmak istediğimiz tonlarca şey olduğunu görüp omuz silkiyor ve koşturmaya devam ediyoruz... Uzun süre oynayabileceğim bir aksiyon oyunu daha kazanıyorum, ama çok sevdiğim eski bir dostun izini hayatın akışında kaybetmişim hissine boğuluyorum."

DOSYA İLGİSİ %80... TARAMA SÜRÜYOR...
UYARI!
DAHA ÖNCE GÖRÜLMEMİŞ GİZLİ BİR DOSYA BULUNDU!
DOSYANIN TAM DÖKÜMÜ ALINIYOR...
UYARI! ŞİFRELİ DOSYA!
OLASI ŞİFRE ALGORİTMALARI TARANIYOR...
...
...

ŞİFRE ÇÖZÜLDÜ...
TAM DÖKÜM HAZIR...
ŞİMDİ OKUMAK İSTİYOR MUSUNUZ?
[E] [H]




Korsanlık iyi de, ah bir de ManoWar'dan ManoWar'a atlamak olmasa...

YEDİNCİ OYUNU ÇIKMIŞ, BİR SERİDE GÖZ ARDI EDİLEMEYECEK SIKINTILARI VAR


- Miyav! - Puriii!
- RÖARR! -Puri?

Black Flag'in yaptığı en büyük hatayı söyleyeyim mi? Oyun çok yanlış bir yerden, Edward'ın bir Assassin'le karşılaşmasından başlıyor. Halbuki, bana sorarsanız, çok daha öncesinden başlamalıydı oyun. Açık denizlerde korsanlık yaptığımız bir görevde... Bir kaptan bile değil, alelade bir gemici olduğumuz bir bölümle başlamalıydı. Bizim dışımızda gelişen bir isyan çıkmalı ve olaylar zinciri sonunda kendi gemimizin kaptanı olmalıydık. Sonraki bir iki saat içinde Karayiplerin ünlü korsanları Blackbeard, Vane, Hornigold gibi efsanelerle bir yerlerde tanışmalı, beraber kısa ama anlamlı maceralar yaşamalıydık. Zorlu savaşların sonunda ise, bir gece, isimsiz bir tavernada gülüp eğlenirken, Nassau adlı "Korsan Cenneti" şehri kurmanın hayalini kurmalı, daha sonra hayalden gerçeğe geçişini yaşamalıydık korsan dostlarımızla... Edward'a, Nassau'ya ve korsan dostlarımıza yavaş yavaş alışmalıydık. Yavaş yavaş...

Bu giriş hikâyesine dört saat ayrılsa, *Black Flag* serinin en iyi oyunu olabilirdi. İddia ediyorum, Edward'a Ezio'dan daha fazla bağlanabilirdik. Ama maalesef bu olmamış. Edward Kenway -bir önceki oyundaki Connor'ın dedesi- dalkılıç ve apansızca giriyor hayatımıza. Daha oyunun birinci dakikasında Assassin'le karşılaşıyor, ikincisinde gemisi patlıyor, beşincisinde ana macerasına başlıyor... Haliyle Edward'a ısınamıyorsunuz bir türlü. Çünkü onu tanımıyorsunuz. O Karayiplerdeki diğer korsanları tanıyor, ama siz tanımıyorsunuz. Nassau onun için çok şey ifade ediyor, ama sizin için Havana veya Kingston'dan hiçbir farkı olmayan bir isim sadece. Edward'ın hayatını adadığı, peşinde koştuğu tatlı yaşam ve zenginlik hayali, sizin umurunuzda bile olmuyor. Hem de oyun boyunca...

Ve perde Karayiplerde iner

Assassin's Creed IV: Black Flag, gittikçe suikastçılıktan alakasız yönlere sapan serinin en büyük oyunu. Çıkışı artık Kasım ayıyla özdeşleşen oyun serimiz bu yıl büyük bir yenilikle geliyor... Karada geçen bölümler kadar önemli, onlardan çok daha geniş bir oyun alanımız var: Denizler. Kendi geminizle, 50'ye yakın ada ve şehir arasında özgürce yelken açıp geziyor, dilediğiniz yerde demir atıyorsunuz.

İyi ki de o demiri atıyorsunuz. O demir olmasaydı, *Black Flag,* serinin en vasat oyunu olabilirdi çünkü.

Düşünün ki korsanlık zamanında Karayiplerdesiniz, korkulan bir korsansınız ama siz ne yapıyorsunuz? Dama oynuyorsunuz! İlk girdiğiniz tavernada yaptığım bu hataya, daha sonra düşmedim neyse ki. Bu anlamsız yan görevlerden son iki oyundur muzdariptim çünkü. Allah'tan gereksiz yan uğraşların çoğu kesilip atılmış bu kez. Ana hikâye görevlerinin haricinde yapılacak tonlarca şey var yine ve hepsi de *Black Flag* dünyasının içinde doğru bir yere sahip: Templar'ların kurduğu tuzaklardan Assassin'leri kurtarmak, 20 gizli Maya bulmacasını çözmek, define haritalarındaki ipuçlarından büyük hazinelerin peşine düşmek, devasa balinalar avlamak, kaleler fethetmek, köleler kurtarmak, sandıklar bulmak, gizli yazıtlar keşfetmek, esrarengiz mektupların olduğu şişeler bulmak... Hepsinin oyunun yapısında bir anlamı var... Gereksiz bulduğum tek şey dama oldu. Onda da güzel para var, ama kaybedince ağlıyorsunuz :)

Lakin, serinin giderek sapan mentalitesinde yerine oturmamış şeyler de var: Daha Assassin'liğin A'sını bilmeyen Edward'ın tüm Assassin becerileriyle hikâyeye başlaması artık çok saçma geliyor. Çatılarda koşturmalar, tırmanmalar, Leap of Faith'ler, Hidden Blade'le ikili suikastlar... Edward kıyafeti giyer giymez bir Assassin'in tüm özelliklerini de giymiş oluyor.

Ve yedinci oyununu çıkartan, her yıl 10 milyon satış yapan bir seri için artık gözardı edilemeyecek sıkıntıları var: İki askerin yakınında bir çalının içinde gizleniyoruz. Askerlerden biri 10 metre öteden direkt bize doğru bakıyor, diğeri daha yakın ve arkası dönük. Islık çalarak arkası dönük olanı çalıya doğru çekiyoruz, ve hoop, çalıdan fırlayıp adamı boğazlıyoruz. Diğer askerin kılı bile kıpırdamıyor. İkinci oyundan beri süregelen bu tür mekanik seçimleri artık çok rahatsız etmeye başladı beni. Serinin evrime değil, devrime ihtiyacı olduğu çok kesin.

Görsel olarak, oyun ilk başta sıkıntılı gelmişti bana. Özellikle dokular ve animasyonlar gözüme batmıştı. Ama oynadıkça alıştım, birkaç saat sonra ise rahatsız etmemeye başlamıştı. Ancak sanırım şimdiye kadar gösterilen tüm videolar yeni nesil konsollardandı, çünkü gösterilen videolardan oldukça kötü gözüküyor özellikle bitki örtüsü. Saklandığınız bitkiler mükemmel bir şekilde kıvrılıp bükülüyordu videolarda, burada ise bitki örtüsünde inanılmaz bir cansızlık söz konusu. Merak edip oyunun yeni nesil oynanış videolarına baktım, onda da aynı cansızlık devam ediyor. Ya ilk gösterilen



OYUNUN EN BÜYÜK EKSİKLİĞİNİ GİDERMEK İÇİN BUNU YAPIN

Oynanışta eksikliği hissedilen karakterlerle aranızdaki bağı sağlamak istiyorsanız, Animus Database'de karakterlerle ilgili çok güzel yazılmış metinler var. Kim olduğunu bilmediğiniz yeni bir karakterle karşılaştığınızda AD'ye girin ve üşenmeden arka plan hikâyelerini okuyun. Emin olun oyun boyunca o karaktere bakışınız değişecek. Oyun içinde verilmemiş onlarca detay oluyor bu yazılarda ve çok da iyi yazılmışlar.



Açık denizden karaya geçiş tamamen kesintisiz. Geminiz bıraktığınız yerde aynen kalıyor.

TABLETTEKİ DOSTUM

Eğer iOS veya Android bir tablet sahibiyseniz, AC4'ün Companion App'ini indirip kurun mutlaka. Bugüne dek birçok oyunun yanında onu tamamlayan bu App'ler geldi, ama ilk kez bu kadar işe yarayanını görüyorum. En az üç farklı yönden işinize yarayacak: Birincisi, Kenway's Fleet mini oyununu buradan da oynayabiliyorsunuz. Böylece yatmadan önce Edward'ın gemiciklerini görevlere gönderip, sabah 10.000 Real daha zengin olarak kalkabiliyorsunuz. İkincisi, tüm Animus Database'ini buradan okuyabiliyorsunuz. Oyunun akışını durdurmaktansa, Blackbeard'ın hikâyesini yolda okumak çok daha anlamlı. Üçüncüsü de, hazine haritalarınızı da buradan görebiliyorsunuz. Böylece gerçek oyunda mekanı ararken menüye girip çıkmanıza gerek kalmadan ipuçlarını karşılaştırabilirsiniz.

videolardan sonra performans artışı sağlamak için bu yönde bir kırpılmaya gidilmiş, ya da o gösterilen videolar "hedeflenen oynanış" videosu idi. Özellikle Blackbeard'ın yanında başlayıp bir İngiliz ajanını takip ettiğiniz sekansı takip ettim, oyun çıkmadan önce yayınlanan videoyla aynı konuyu takip etse de tasarım ve oynanış olarak alakası yok.

Oyunda Eagle Vision'la baktığınız karakterler işaretleniyor ve rengi değişiyor. Daha sonra bu karakterleri her şeyin arkasından görebiliyorsunuz. Bu öyle bir kafa karışıklığı yaratıyor ki, ilk başta bir hata zannettim. Şöyle anlatayım, 100 metre ötenizdeki bir karakteri EV ile işaretlediniz, daha sonra yamaçtan aşağı indiniz, aranızda 3-4 tane de bina var. İşaretlenmiş adam hâlâ tepenizdeymiş ve aranızda hiçbir engel yokmuş gibi gözüküyor. Bu ilk başlarda inanılmaz kafa karıştıran bir durum olsa da, oyunun ilerilerinde o kadar kalabalık yerlere sızmanız gerekiyor ki, herkesi olduğu halde gördüğünüze şükrediyorsunuz.

Karada aradığınızı bulamazsanız, deniz orada...

Denizlere açıldığınızdaysa, *Black Flag* güzel yüzünü göstermeye başlıyor. Buraya çok daha fazla emek sarf edildiği çok belli oluyor: Serinin eskiyen mekaniklerini düzeltmektense, yepyeni bir oyun alanı açarak eski oynanışın verdiği can sıkıntısını unutturmuşlar. Bu güzelim dünyada açık denizlerde dilediğiniz gibi gezmekte özgürsünüz. Ufukta bir adacık mı gördünüz? Gemiyle oraya gidip pruvadan atlayabilir, yüzerek adaya çıkabilirsiniz. Dürbünle gördüğünüz bir gemi hoşunuza mı gitti? Ateş açıp yeterince hasar verdikten sonra bordalayabilir, tayfanızla omuz omuza o gemideki askerlerle dövüşerek ele geçirebilirsiniz. Gemiden karaya çıkış ve gemiler arası bordalama sahnelerinin ayrı şeyler olmaması, aralarında yükleme olmadan geçiş olması gerçekten takdire şayan bir şey. Amerika'nın soğuk, güdük, çirkin şehirlerinden ve ruhsuz ormanlarından kurtulup pırıl pırıl Karayip denizlerine geçmek çok yaramış oyuna.

Üstelik Karayip denizleri hiç de boş değil. Şehirlerde ne sıklıkla yapılacak iş ve burnunuzu sokacak bir gizemle karşılaşıyorsanız, denizde de aynı sıklıkla yapacak bir şeyler buluyorsunuz: Tek tek İngiliz veya İspanyol gemilerini soyabilirsiniz. Veya tavernalardan aldığınız ipuçlarıyla yüklü bir konvoyun yerini bulup soyabilirsiniz. Köpekbalığı, balina gibi değerli hayvanları avlayabilir, su altında batık hazinelerin peşine gidebilirsiniz. Aniden bastıran bir sis, hiç beklemediğiniz anda başlayan bir fırtına, dev tsunami dalgalarının yarattığı panik, iki deniz hortumunun arasında kalıp parça parça olmayı beklemek... Bir "Assassin" oyunundan hiç beklemedi-

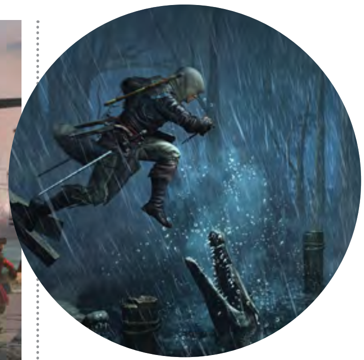


Yakın dövüşlerde en çok öldüğüm AC oyunu oldu Black Flag.





Oyunun ne iyi, ne de kötü karakterleri size bir şey ifade etmeyecek.



ğiniz, ama ironik bir şekilde bu “Assassin” oyununu kurtaran şeyler bunlar olmuş.

Bu denizler hiç boş değil demiştim ya, karada da gidebileceğiniz mekanlar çok fazla. Öncelikle, 9 büyük ada var. Bu ada-şehirler bir Roma değil tabii ki, ama Floransa ve Viyana büyüklüğünde mekanlar hepsi de (Kingston ve Havana daha da büyük hatta!). Bunların haricinde 45 tane de daha küçük ada, balıkçı kasabası, hazine gömüsü vs. olan yer var. Ana oyunu bitirmek 24 saatimi aldı, oyunun %64’ünü bitirmiş halimle. %100’ünü görmek kafadan 50 saat alır diye düşünüyorum gidecek bu kadar çok yer varken.

Karayiplerde her ne kadar ateşkes ilan edilmiş olsa da, İngiliz ve İspanyol gemileri birbiriyle hâlâ kapışıyor. Hatta sizin batırdığınızdan daha fazlasını, bu iki ülkenin gemileri arasındaki husumet ve fırtınalar batırıyor diyebilirim. Öyle durumlar oluyor ki, bazen bir kaleyi kuşatma altında buluyorsunuz. Uzakta durup kale ve kuşatmacıların birbirine iyice hasar vermesini beklerseniz, araya dalıp kalanları temizleyerek bedavaya bir deniz kalesi ele geçirebilirsiniz, benden söylemesi.

DEV TSUNAMİ DALGALARININ YARATTIĞI PANİK, İKİ DENİZ HORTUMUNUN ARASINDA KALIP PARÇA PARÇA OLMAYI BEKLEMEK...

Denizlerde dolaşırken öyle olaylara rast geliyorsunuz ki: Jackdaw’un kaçıncı seviye olduğu hiçbir yerde yazmıyor, ama düşmanlara dürbünle bakarsanız, kırmızı renklerinden size fazla geleceklerini biliyorsunuz. Oyunun bazı yerlerinde ise “Legendary” statüsünde gemiler karşınıza çıkıyor, 30. seviye Man of War’larla uğraşırken gelen bu gemiler 75. seviye olunca “kaçanın anası ağlamaz!” moduna giriyorsunuz. Tabii ki her upgrade’den sonra “ulan acaba olur mu ki, ha?!” diyerek gidip bir şansınızı deniyorsunuz ama henüz indirebilmiş değilim bu ağır abiyi.

...ama her zaman karaya dönmeniz gerekir

Hikâyenin geçtiği esas yer ise ne yazık ki karada. Ve *Black Flag* serinin en zayıf ana hikâye görev yapısına sahip: O kadar çok takip etme görevi var ve bunlar o kadar sıkıcı ki, bir süre sonra “imdaaat!” diye bağırdım oynarken! AC’lerdeki en sevmediğim görev tipidir bu, maalesef *Black Flag*’deki her üç görevden ikisi de takip etme görevi olmuş. Bunların çoğu da düşmana yakın durup ne konuştuklarını dinleme görevi işin kötüsü. Ha, bir de karadaki takip görevlerinin üstüne bir de denizde takip görevleri eklenmiş: Siste gizlenerek veya açık denizde gemi kovalayarak geçen o kadar çok görev var ki, durup *“hiç mi düşünmediniz yeni ne tür görevler yapabiliriz diye be!”* diye bağırasınız geliyor. *“Sonra bunu kesinlikle ikinci kez oynamalıyım!”* dediğim bir tane bile görev olmadı oyunda. Yazının başında bahsettiğim insanları duvarın arkasından görme mekaniğini de bu yüzden eklemişler sanırım, aksi takdirde bu kadar çok “takip et ve dinle” bölümü oyuncuları delirtebilirdi. Her görev bittiğinde o göreve

DAHA DUYGULU, DAHA HİSSEDEREK!

Oyunun ana müzikleri güzel, ama çok dramatik, çok aksiyonlu, tam da müziğe ihtiyaç duyulan anlarda hiç müzik çalmaması kulağınızı rahatsız ediyor. İzlediğiniz şeydeki duyguyu veren müzik olduğu için bu anlardaki eksiklik hissediliyor. Brotherhood’dan sonra ekrandaki oynanışın müzikle ilişkisindeki kopukluk ciddi boyutlara geldi, Black Flag gibi büyük çaplı bir oyundaysa bu iyice hissediliyor artık. Ama bu eksikliğin yanında şöyle de bir güzellik var: Tavernalarda ve gemilerde gerçek insanların ve minimal enstrümanların kullanıldığı müzikler çok güzel geliyor kulağa. Bir tavernaya girdiğinizde bazen sarhoş birisi peltek bir ezgi mırıldanırken, bazen kızıl saçlı güzel bir kadın içinizi kaynatan bir şarkı söylüyor oluyor. Her iki durumda da durup dinlemek istiyorsunuz. Geminizde tayfanın söylediği gemici türküleri (Shaties) ise şehirlerde kovalayıp topladığınız bir şey. İlk başta kulak tırmalayıcı gelseler de, uzun yolculuklarda “Tayfa! Patlatın bi Drunken Sailor!” derken bulacaksınız kendinizi :)



Multiplayer modu önceki oyunlarla aynı. Yeni karakterler ve Gamelab özelliği de pek ilgimi çekemedi.


Edward, torunu Connor'a göre çok daha sevilesi bir karakter olmuş.

GÜNÜMÜZDE NELER OLUYOR?

Assassin's Creed serisi aslında Animus adlı cihazın içindeki bir simulasyondan ibaret olduğundan, oyunun esas hikâyesi günümüzde geçiyor. Ve Black Flag'de bu kısım iyice coşmuş. Önceki oyunlardaki gibi Desmond'ı değil, onun kan örneklerinden ayıklanmış atalarını araştırıyoruz. Ve bulduklarından oyun yapan Abstergo Entertainment adlı (şaşırtıcı derecede Ubisoft'a da benzeyen) bir oyun firması için çalışan isimsiz bir kişiyi yönetiyoruz. Edward ise bizim yaptığımız "korsanlı" oyunun baş kahramanı. Gerçek dünyadaki hikâye ilerledikçe IT departmanından John adlı birisi bizimle irtibata geçiyor ve ofislerde giremediğimiz yerlere girmeye, bilgisayarları hacklemeye başlıyoruz ve oyunun asıl eğlencesi burada başlıyor!

Bugüne dek sadece ucundan gösterilen Abstergo adlı gizemli şirketin inanılmaz sırları bu bilgisayarlarda ortaya çıkmaya başlıyor. Seriyi başından beri takip eden benim gibi fanatikler için bazısı şaşırtıcı ve eğlenceli, bazısıysa kelimenin tam anlamıyla "şok edici" bilgi kırıntıları buluyorsunuz. Sadece ufak bir örnek olarak, günümüzde geçen kısımda bulduklarınız başka Ubisoft oyunlarına da uzandığını söyleyeyim.

Abstergo Entertainment'ta hiç takılmayabilirsiniz de, 3-4 saatinizi de geçirebilirsiniz. Ama benim gibi komplo teorilerini ve geçmişte günümüzden de ileri teknoloji ve sırların olduğuna inanan oyuncular mest olabilir buradaki sırları ortaya çıkarttıkça.

Bana soracak olursanız, günümüz oynanışı AC2'den beri yapılanlardan çok daha iyi olmuş. Animus içindeki hikâye akışındansa günümüzdeki hikâye çok daha etkileyici geldi bana.

5 üzerinden puan veriyorsunuz. Ubisoft bu şekilde hangi görevlerin daha çok sevildiğini görmeyi amaçlamış, ben de ne kadar "şu adamı takip et ve dinle" görevi varsa, alayına iki-üç yıldızı bastım.

AC serisinin en sıkıntılı yanı olan keyifsiz dövüş sistemiyse bazı açılardan düzelmiş, bazı açılardan geri adım atmış. *AC3*'teki bir tabur adamla tebelleş olduğunuz mantıksız dövüşlerin yerini, daha ufak çaplı ve kontrollü dövüşler almış. Bir kere Counter atarak seri halde 8-10 kişiyi kıymaya çevirdiğiniz Combo sistemi artık çalışmıyor, KARE'yi kullanarak daha çok normal vuruşlar yapmanız gerekiyor, ki bu güzel. Ancak karşınızdaki askerler hâlâ sıra bekliyor, asker türleri ise önceki oyunlarla birebir aynı (normal, hızlı, güçlü ve menzilli). Dövüşlerde beni en çok yoran şeyse, her bir askeri öldürmek için 150 kez vurduğunuz animasyonların tekrar tekrar kullanılması oldu. Bir askerin sağlığını sıfıra indirdiğinizde Edward coşup başlıyor vurmaya. Sıkıyor haliyle bir süre sonra, ki bu "cool" kılıç dövüşü animasyonlarının çeşitliliği önceki oyunlara göre daha az, rakibe isabet ettiğinde verdiği gerçeklik hissiyse daha az. Dövüşler bol animasyonlu, ama manasız geçiyor *Black Flag*'de.

Bir yerden bir yere gitmek ise, Allah'a şükürler olsun, önceki AC'lerden çok daha rahat hale gelmiş. Bir mekana gelip Senkronizasyon yaptıktan sonra, oraya istediğiniz zaman Fast Travel seçeneğiyle hızla gidebiliyorsunuz. Bu adadan adaya atlamak olduğu kadar, mekanların içindeki farklı Senkron noktalarına da atlayabilmeniz demek. Yükleme sürelerinin de acayip kısalmasıyla birlikte, şimdiye kadarki en büyük haritaya sahip, ama ulaşımın en hızlı ve pratik olduğu oyun olmuş *Black Flag*.

Her şey güzel, ama sanki önemli bir şeyler eksik kalmış

Yedi denizlerin ortasındasınız... Altınızda koca bir gemi var ve 50 kişilik tayfanız gözünüzün içine bakıyor... Herkes sizden bir şey istiyor, ama sizin gönlünüz zengin olmakta... Dalgalar hafif hafif geminizi sallarken, tam o korsan hayatının heyecanını yakalayacak gibi olduğunuzda, elinizden kaçıyor bu fırsat... Çünkü aslında Ubisoft'un elinden kaçan bir fırsat bu. Edward dahil, oyundaki hiçbir karakterin gelişim sürecine tanık olamadığımızdan, karakterlerle ciddi bir duygusal bağ da kuramıyorsunuz. Hikâye anlatımında bir esastır karakter gelişiminin sizin gözünüzün önünde olması. Ona bağınız, empatiniz artar. Kenway'in (çok ufak birkaç durum hariç) yardımcı kaptanı Adewale'yle veya Jackdaw'un mürettebatıyla bir kere bile diyaloga girmemesi bile oyunun bu yanının resmen gözden kaçırıldığının bir işareti.

Oyunda çok dokunaklı sahneler var, üstelik bunlar çok da iyi hazırlanmış sahneler. Bu bölümlerin sizi etkilemek için hazırlandığı da çok bariz olduğu halde bir türlü o hissiyatın


Su altı bölümlerinin gözardı edilesi olacağını düşünmüştüm. Aksine bayağı keyif aldım. Ancak dilediğiniz an dalıp gezemiyorsunuz. Sadece belli yerlerde dalabiliyorsunuz.

OYUNGEZER BULDU!
ASSASSIN'S CREED VE WATCHDOGS AYNI EVRENDE GEÇİYOR!

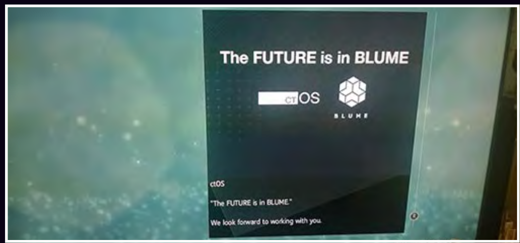
Watch_Dogs ve *Assassin's Creed*'in aynı evrende geçtiği, Abstergo Ent.'da bulduğumuz bir belgeyle kesinleşmiş oluyor. Buna dair ipuçları birkaç ay önce konuşulmuş, ama çok üstünde durulmamıştı. *Watch_Dogs*'un geçtiği Chicago şehrini tamamen kontrol altında tutan ctOS işletim ve güvenlik sistemi, tam da kontrol manyağı Templar'ların icat edeceği bir şeymiş gibi geliyor değil mi?

Aradaki bağlantı bildiğim kadarıyla şu ana kadar onaylanmamıştı. *Assassin's Creed IV*'ün günümüzde geçen bölümlerinde gezerken, bilgisayarlardan birinde, bir güvenlik firmasının Abstergo Entertainment'a çok gelişmiş bir güvenlik yazılımı satmak için gönderdiği bir teklif sunumunu buldum ve o an cep telefonumla resimlerini çektim.

Sunumda adı geçen BLUME şirketi, *Watch_Dogs*'da ctOS'u yapan şirket ve Abstergo'ya ctOS'u pazarlamaya çalışıyor. Aynı logo ve isimle, *Watch_Dogs*'a "BLUME Agent Pack" adı altında bir DLC de duyurulmuştu. Bu da *Watch_Dogs* ile *Assassin's Creed*'in kesin olarak aynı evrende geçtiğini ispatlıyor.

Bunun haricinde *AC4* ile *WD* arasında bir "kişiyle" ilgili daha fiziksel bir bağlantı olabilir, oyundaki yan karakterlerden birinin 15 Kasım 2013 tarihinde Abstergo şirket ortakları toplantısı için gittiği Chicago'da kaybolduğu haberini alıyorsunuz. Normalde 22 Kasım'da çıkacaktı *Watch_Dogs* ve muhtemelen bu karakteri kurtarmaya çalışacak (veya bizzat biz kaçıracaktık). Çıkışı geciktiğine göre bu bağlantıyı nasıl yürüteceklerini merakla bekliyorum.

Nisan ayında *Watch_Dogs* oynarken, bir araba atölyesinde çalışan Desmond adlı birisi olup olmadığına dikkat edin.



ucundan da olsa yakalayamadım oyun boyunca. Aynı şekilde, öldürdüğünüz hiçbir düşmanın sizi tatmin etmemesi de bu eksikliğin sonucu. *Brotherhood*'da Cesare'yi, ikinci oyunda babanızı satan o şişkoyu öldürdüğünüzde neler hissettiğinizi hatırlıyor musunuz? İşte, burada hiçbir şey hissetmiyorsunuz ne yazık ki.

Bu eksiklik bir seçim mi, yoksa oyunu kısaltmak için oyundan bölümler mi çıkartılmış tam emin olamadım. Çünkü oyunun akışında bazı gariplikler dikkatimi çekti... Mesela, oyunun sonlarına doğru El Tiburon diye bir karakterle dövüşüyorsunuz. Kılıçla hasar veremediğiniz bu karakterin hikâyede önemli bir yeri varmış ki, Edward onu yendikten sonra "beni daha önce yendiğin için daha iyi bir adam olmamı sağladın. Seni yenebilmek için kendimi geliştirdim!" diyerek bir nevi güzelleme yapıyor. Ama, o anda ben dumurlardaydım, çünkü El Tiburon adlı bu karakterle oyunda ilk kez karşılaştığıma yemin edebilirim! Ya ben bunadım ve oyunun başlarında bu herifle karşılaştığımı, karakterimi örseleyecek ve hırs yaptıracak bir tecrübe yaşadığımı unuttum, ya da oyunun hikâye akışından sorumlu birileri feci çuvallamış.

TAVSİYEM, 22 KASIM'DA ÇIKACAK OLAN PC VE YENİ NESİL VERSİYONUNU BEKLEMENİZDİR. GÖRSEL OLARAK EN ÜSTÜN HALİNİ OYNAMIŞ OLURSUNUZ

Oyun bittiğinde ne *AC2*'nin sonundaki gibi inanılmaz bir şaşkınlık içine, ne de *AC3*'ün sonundaki gibi "bitse de gitsek" modundaydım. Sadece çok garip bir boşluk hissiyatı içinde kaldım. İnanılmaz bir hikâye ve unutulmaz onlarca karakteri boşa harcamışlar gibi geldi. Çok uzun zamandır hiçbir oyun bu kadar arada bırakmamıştı beni: *Black Flag* deniz bölümleri olmasa AC serisinin en vasat oyunu, hikâye anlatımı ve karakterlere olan bağımız daha iyi kotarılsaymış serinin en iyi oyunu olabilecekmiş. Bu haliyle ikisinin arasında kalmış, serinin artık değişmesi gereken arkaik oynanış mekaniklerine takılan yanları üzerken, bunun yanına deniz oynanışıyla yepyeni ufuklar açan bir oyun olmuş. Oynanır mı? *AC2* ve *Brotherhood*'dan sonra serinin en iyi oyunu *Black Flag*, tabii ki oynanır. Ama tavsiyem, 22 Kasım'da çıkacak olan PC ve yeni nesil versiyonunu beklemenizdir. Görsel olarak en üstün halini oynamış olursunuz, belki bazı eksikleri de giderilmiş olur böylece.

Sinan Akkol


Köşeye böyle kabak gibi yatmak multide çok akılcı değil.

GRAFİKLER NASIL? NİYE? NEDEN?

Güzelim deniz ve yeşilliğine, güneşine rağmen, oyunun grafiklerinin genelinde anlayamadığım bir cansızlık var. Dokularında fazlaca koyuluk kullanılmış olmasının yanında, tüm bitkilerin 2D grafiklerden oluşması, bir çalılığın içine girdiğinizde birbirine geçmiş karton ve kıpırdamayan bitkilerle karşılaşmanız rahatsız ediyor.

+

- Denizin eklenmesi mükemmel olmuş.
- Tamamen serbestçe gemiden inip binebilme
- Yapacak yüzlerce şey, gidilecek onlarca yer var
- Alt görevlerin hepsi anlamlı
- Günümüzde geçen kısımlardan inanılmaz bilgiler ediniyorsunuz

−

- Dövüş mekanikleri iyice tavsamış
- Ana hikâye görevleri hep "takip et ve dinle" üstüne kurulu
- Ana ve yan karakterlere bağlanamıyorsunuz

8+

SON KARAR
AC serisinin doğru yola girdiğinin göstergesi. Ama eski yönlerini artık geride bırakmaktan korkmamalılar.

Tür: Aksiyon **Yapım:** Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft / Aral İthalat **Kutulu Fiyatı:** 180 TL **Dijital İndirme:** - **Yaş Sınırı:** 18



FOOTBALL MANAGER 2014

BEN HER SONBAHAR ANTRENÖR OLURUM…

İpucu

Basitleştirilmiş, hızlandırılmış kariyer diye tanımlayabileceğimiz Klasik modda üçten fazla ülke seçilebiliyor bu yıl. Ancak her iki modda da ülke sayısı ve veritabanı artınca, yükleme süreleri de uzuyor. Sekmelerde yan yana açılan pencerelerde bazı seçimlerimi kaydırıp kaçırmak, klavye kısayol tuşlarının Shift+Ctrl+P gibi garip dizilişlere sahip olması dışında teknik bir zorlukla karşılaşmadım.

Basın toplantısı ve özel görüşmelerdeki konuşma seçenekleri ise hâla olması gereken düzeyde değil maalesef. Eğitim bölümü başarılı; F.M. acemilerine ya da bencileyin uzun süre ara verip geri dönenlere mutlaka tavsiye ederim.

Taktikler için; "en iyi" diye bir şey yok bu dünyada, oyundaki hedefinize uygun, bütçe ve kadronuzla en iyi uyum sağlayacak taktikleri bulup transferleri yapmak önemli olan...



Tam 12 yıl önce; serin, bulutlu bir İstanbul akşamı. Üniversiteden arkadaşım Barış Tut'un evindeyiz. Televizyonda bir maç izleyip evime döneceğim. Maç bitiyor; Barış, eşi (o da liseden arkadaşım) ve ben hızlıca yemek yiyoruz, son vapura yetişmem lâzım. Bilgisayar oyunlarına meraklı olduğumu bilen arkadaşım, *Championship Manager* adlı bir oyundan söz ediyor. "Bir bak istersen" demesiyle yarım saatliğine oturduğum ekranın karşısından sabahın ilk ışıklarına doğru ancak, gözlerim kaşınır vaziyette kalkabiliyorum!

Futbol hastaları tarafından dikkatli kullanılmalıdır...

...zira bu oyun serisi müthiş derecede bağımlılık yaratma potansiyeline sahiptir, futbol / oyun sever okuyucu. Kısa süre sonra spor yazarlığı kariyerine adımını atacak olan eski dostum Barış'ın bilgisayarında, dikkatli okurun tahmin edeceği üzere *C.M. 2001 – 02*'e başlamıştım, hem de ne başlamak… 2000'li yılların başında esen, bu sezon ancak dinmeye başlayan Valencia rüzgârına kapılmış; yedek kaleci transferiydi, sol bek mevkiine genç oyuncu hazırlamaktı derken saatler boyu sade arayüzde akıp giden "*Claudio Lopez'in şutu…*" "*Goooll!!!!*" yazılarıyla Barcelona, Real Madrid gibi "sezon sonu canavarları"na meydan okumuştum. Tesadüfen tanıştığım *C.M. 2001 – 02* ve ben yüzlerce saatlik bir dostluk yaşamıştık, hatta 2002'de yeni yıla *C.M.* ile girişim hiç unutulmaz…

Değerli müdürlerimiz Serpil ve Sinan, *Football Manager 2014*'ü yazıp yazamayacağımı sorduklarında, gülümsediysem ve ofiste gözlerim dalıp gittiyse bu anlattığım güzel anılar nedeniyledir işte. Birçok unsur değişmeden kalmış; 12 yıl önceki uzun soluklu oyun macerama göz kırpıyordu sessizce: Gene aylardan ekim, karanlık serin bir akşam "*Yarım saatliğine bakayım*" denilip sabah 5'e doğru ara verilen, ismi uzun süredir değişmiş olsa da gene bir **Sports Interactive** yapımı futbol menajerliği, gene "*Noyo Cervantes*" rümuzuyla başladığım FC Valencia kariyeri…

Rüyasında Mourinho'yu görenler için

Tabii her yıl yeni sürümü yayımlanan "kült" bir spor – menajerlik oyununu 12 yıl önceki haliyle karşılaştırmak, çat pat İspanyolcamla Mestalla stadına gidip "*Benim yüzlerce saatlik CM 2001 – 02, CM 4, FM 2008 tecrübem var, antrenörlük için iş başvurusu yapmak istiyorum*" dememe kadar komik görünecektir göze (Yazar özellikleri – Uzun Cümleler: 19, Okunabilirlik: 5). 2013'e göre farklar, değişiklik ve gelişmeler yerine; bana 12 yıldan beri, farklı dönemlerde ve aralıklarda yaşattığı tutkunun ne kadarını verebildiğinin etrafında düz koşu yapacak bu inceleme yazısı.

Ara başlık kadro dışı kalmasın; geçenlerde rüyamda Florya Metin Oktay Tesisleri'ni ziyaret ederken gördüğüm Jose Mourinho'nun peşindeki "mikrofon ordusu" sorularını Türkçe soruyor, Portekizli teknik adam ise aldırışsız yürüyordu. Oyunumuza başlama vuruşunu da Türkçe çeviri ile yapıyorum: Anadilim İngilizce olmadığı için, doğal olarak her türlü uyarı - açıklama cümlelerini, sözleşme maddelerini, gazetecilere cevapları, vd. Türkçe okumak oyun deneyimimi hızlandıran bir özellik oldu. Fakat futbolcu mevkilerindeki kısaltmalar, "Özel yetenek", "vücut zindeliği" gibi tam olarak alışmakta güçlük çektiğim ifadeler kafamın içinden ekrana akan teknik direktörlük mesaimin zor anlarına dönüştüler.

Yeni başlayanlar için öğrenme eğrisi biraz uzundur *Football Manager* serisinin. Bir yarım saat kadar eğitim bölümünde zaman geçirerek yılların pasını üzerimden attığımı itiraf etmeliyim. "Yeni Oyuna Başla"yı tıklayıp, kariyer modunu seçtiğimde, boynumu arabirimdeki yazılara doğru uzatıp gözlerimi kısarak, kendimi "*Aman antrenmanlarda boşluk kal-*



Hayır, BJK - FB derbisi değil, Valencia - Verona hazırlık maçı.

- **Tür:** Simülasyon/Spor/Menajerlik
- **Yapım:** Sports Interactive
- **Dağıtım:** SEGA / Aral İthalat
- **Kutulu Fiyatı:** 80 TL
- **Dijital İndirme:** 60TL (Playstore) 40$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 3
- **Dahası İçin:** www.footballmanager.com

UYARI VE AÇIKLAMALARI, SÖZLEŞME MADDELERİNİ, GAZETECİLERE CEVAPLARI TÜRKÇE OKUMAK OYUN DENEYİMİMİ HIZLANDIRDI



masın, her mevkide güvenilir yedeklerimiz var mı, transfer bütçemiz ne âlemde..." benzeri yüzlerce konuyla sıkıp zorlayacağımı biliyordum. Siz okurlarla bu iki sayfa aracılığıyla sohbetimde neleri paylaşıp, neleri artık "yüz yüze sohbetler"e bırakacağımı düşünürken oyunumuzun ruhunu iyice kavrayacak zamanım da oldu.

Oyunun ruhu falan yok, antrenman bitmiştir, evlerinize diye şakacı teknik direktör rolünü atlayarak *C.M. – F.M.* serisinden anladıklarımı paylaşıyorum: Henüz çıktığınız sokakta maç yapan çocuklarla yeni tanışmış olma çekingenliği yaşarsınız sanal kariyerinizin ilk günlerinde. Yönetim, futbolcu, taraftar sizi tanımamakta, deneyimsizliğinizden dolayı endişe duymaktadır. Önce basın toplantısında sakince soruları yanıtlar, sonra uzun çalışma sürenizi başlatırsınız; daha çok oynama süresi isteyen vasat altı densiz futbolcular, kiralık listesine konulunca küsen gençler, zayıf olduğu özelliğini çalışarak geliştirmesini isteyince bozulan tembeller, yenilenmesi zorunlu tesisler, karmaşık görünümlü ekonomik yapı, her rakibe göre ayrı taktikler geliştirme, "fiyat performans oranı" yüksek oyuncu arayışları, giderek bir öncekine benzeyen basın toplantıları, futbolcularla özel görüşmeler, tabii ki, o meşhur, 20 üzerinden ve olabildiğince gerçekçi futbolcu özellikleri... Ve sayamadığım birkaç yüz konunun, sorunun daha kafanızda belirlediğiniz stratejiler sonucu, iyi kötü çözülmüş hallerinin *–eskiden sadece spikerin maç anlatımı cümlelerinden ibaret–* sahada, canlı maç görüntülerine yansımasındadır işte yüzlerce saat boyunca arayüzünde antrenman – transfer – taktik sekmelerinde sol tık sektirdiğimiz, klavye kısayol tuşlarını, duran top taktiklerini ezberlemeye çalıştığımız oyunumuzun özü. Akşamüzeri "*Kadro zayıf ve dar, bir paella olmaz bu Valencia'dan...*" karamsarlığı ile "Çıkış"a basmak üzereyken "*Dur şu taktiklere bir bakayım, maç hazırlığı antrenmanına göz atayım, kiralık vasat üzeri bir forvet yok muydu...*"

+

- Tam kontrol isteyen uzun ve yavaş kariyer modu
- Daha hafif bir oyun deneyimi isteyene daha hızlı klasik mod
- Daha işlevsel hale getirilmiş arayüz
- Transfer, antrenman ve maç öncesi sayfalarında daha çok seçenek
- Renkli, sevimli maç ekranı
- Futbolseverler için bağımlılık yapıcı özelliği korunmuş.
- Maç öncesi konuşma, basın toplantısı, özel görüşme vd., bol etkileşim...

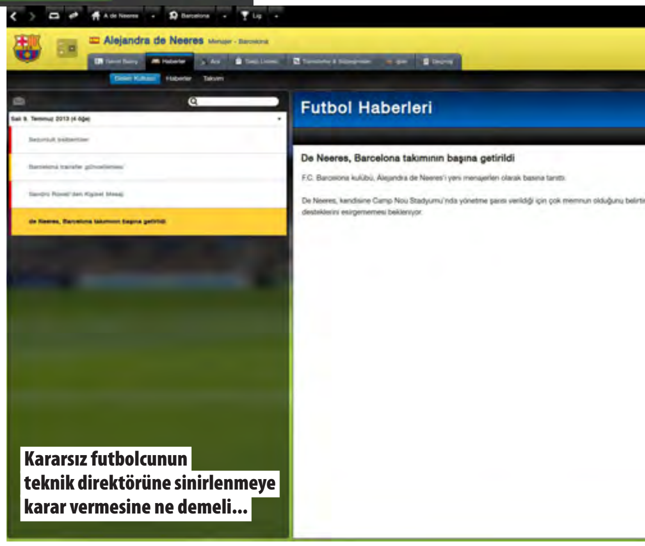
–

- ... konuşma ve basın toplantıları kısa sürede kendini tekrara başlıyor
- Düşük bütçeli takım çalıştırmak fazla meşakkatli
- Klavye kısayolları daha pratik ve işlevsel olmalıydı

8

SON KARAR

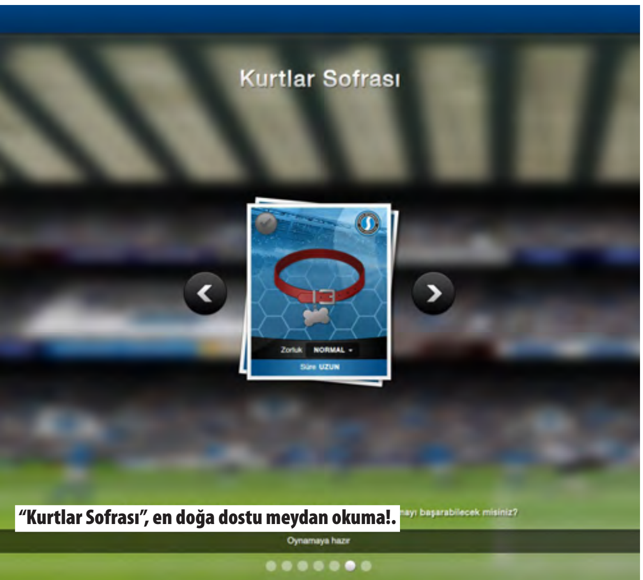
Kayıtlı oyunuma bir an önce dönmek için sabırsızlanıyorum diyeyim, gerisini siz anlayın.



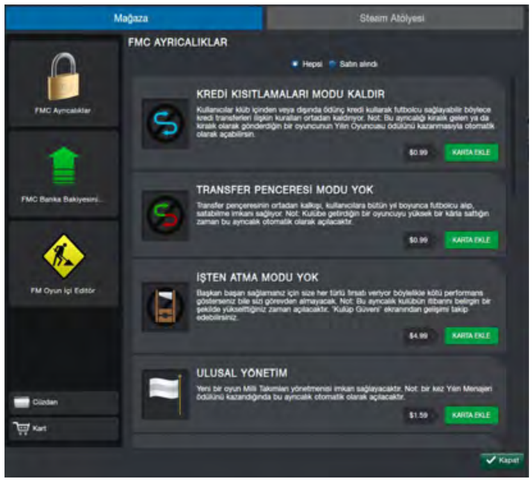
Kararsız futbolcunun teknik direktörüne sinirlenmeye karar vermesine ne demeli...

iç düşüncelerinin ardından akşam yemeği vaktini epey geçe, İspanya 1. Ligi La Liga'ya Malaga galibiyetiyle başlamaktır *Football Manager 2014...*

Az da olsa bilgi kırıntısı için "İpucu" kutucuğunu mütevazı Mourinho halimle işaret eder, maç sonu konuşmamı doğrudan yapımcı ekibe yaparak huzurlarınızdan hürmetlerle ayrılırım: "Oyun yeni çıktı daha, hatalar eksikler olması çok doğal. Sezon boyu ufak tefek yamalarla performansınızı artıracağınızı düşünüyorum. Bol ayrıntıyı, zengin veri deposunu, karmaşık özellik, ilişki ve etkenleri basit bir şekilde sunmaya çalıştığınız *F.M. 2014*'ü oynamaktan, düşünüp uğraşarak başarı peşinde koşma duygusundan büyük keyif aldım, tebrik ederim beyler!" **Noyan Akatlı**



"Kurtlar Sofrası", en doğa dostu meydan okuma!.





NARUTO SHIPPUUDEN ULTIMATE NINJA STORM 3 FULL BURST

JAPONYA'YA GİDİNCE İLK İŞİ RAMEN YİYECEK OLANLARA

ipucu

Full Burst'le gelen Kabuto'nun sage modu ve yeni bölüm 1.600.000 Ryo'ya ulaştığınızda açılıyor ve timeline'dan oynanabiliyor. Oyunu bitirdiğinizde diğer timeline görevlerini, challenge'ları, yan görevleri vs yaparak o rakama birkaç saatte ulaşabilirsiniz.

Çakra açıp ileri+zıplama ve geri+zıplama kombinasyonunu bol kullanın. Düşmana yaklaşmak ve uzaklaşmak için en iyi yoldur.

Dövüşleri mümkün olduğunca Ultimate Jutsu ile bitirmeye çalışın.

Substitution Jutsu (Kawarimi) en stratejik kullanılması gereken öğe. Sonuncusunu kullanmamaya çalışın. Acil durumlar için...

Menzilli karakterleri ninjitsu ile dövmek çok zor. Amacınız yakınına girmek olmalı.



Anime oyunları ikiye ayrılır: animesini sevdiğiniz için sevdiğiniz oyunlar ve hem animesini sevdiğiniz için hem de zaten hayvan gibi güzel olduğu için sevdiğiniz oyunlar. Genelde çıkan anime oyunları ilk kategoriye dahildir ama bugün o gün değil! Çalsın davullar, oynasın ninjalar! Karşınızda duran, yapılmış en iyi anime oyunu!

Street Fighter'larla aynı yolda ilerleyen, paragraf gibi bir isme sahip oyunumuz (Bundan sonra "oyunumuz" olarak anılacaktır. Zaten karakter sınırını hep aşıyorum...) köyün muhtarı olmaya çalışan **Naruto** ismindeki heyecanlı bir gencin hikâyesini anlatmakta... diye başlamayacağım elbette. Madem buradasınız, Naruto ile az çok içli dışlısınızdır. Haydi öyleyse vuralım spoiler'ın dibine...

Konoha kürkçü dükkanı

Aslında biraz düşündüm spoiler olaylarına girmesem mi diye ama bu kadar Naruto gazına gelmişim, içimi dökmem lâzım. Oyun yıllar önce **Kyuubi**'nin **Konoha**'ya giriştiği epik sahne ile başlıyor. Bir yandan **Minato** olarak **Maskeli Adam**'la kapışıyoruz (artık onun da kim olduğunu söylemeyeyim, ayıp olur), öteki taraftan da **Sarutobi** ve diğerleriyle Kyuubi'yi durdurmaya çalışıyoruz. Oyun direkt bu bölümle ve Minato'yla giriş yaparak maça 5-0 önde başlıyor zaten.

Bu ultra gaz bölümün ardından asıl hikâyeye dalıyoruz. Naruto x Pain dövüşünün hemen sonrasında başlayan oyunumuz bizi Kage'lerin toplantısına, Naruto'nun **Killer Bee** tarafından eğitildiği adaya ve sonrasında da **4. Büyük Ninja Savaşı**'na götürüyor. Malum, asıl hikâyede savaş hâlâ sürmekte. Oyuna bir son yapmak adına orijinal hikâyeden biraz kopmuşlar ama oyun bittikten sonra dünyada serbest bir şekilde dolaşıp görevler yapabiliyor olduğumuzdan başka bir şekilde de bağlayamazlardı. Kızamıyorum o yüzden.

Sadece oyunun sonunda değil, içerisinde de orijinal hikâyeden farklı noktalar var. Mesela **Sasuke** x **Danzo** dövüşünden sonra Sasuke'yle Naruto'nun karşı karşıya geldiği sahneyi hatırlarsınız. Normalde orada aralarında büyük çaplı bir dövüş olmuyor ama oyunda var. Hani "asıl hikâyeyi bozup saçmalamışlar" kafasına girebilirdim ama o kadar muhteşem yapmışlar ki ağzımı açıp tek olumsuz kelime edemiyorum.

Öncelikle ikilinin birbirlerine laf atarak dövüştüğü normal dövüş safhası var. 1-2 flashback ile eski günleri yâd ediyoruz ve nostaljik bir ekran filtresi ile dövüş melankolik bir havaya bürünüyor. Kılıç ile kunai'nin çarpışmasının ardından dövüş quick time event'lerden oluşan sinematik moda bağlıyor. Önce suyun üstünde koşarak birbirlerine saldırıyorlar, sonra yüksek kayalıklara çıkıyorlar. O ona feyk attı, o onun saldırısından kaçtı derken tabii ki **Rasengan** x **Chidori** çarpışmasıyla dövüş son buluyor. Son bulurken de Naruto damarımıza basmayı ihmal etmiyor: *"Sasuke,*



Sinematik dövüşler enfes.

- **Tür:** Dövüş
- **Yapım:** CyberConnect2
- **Dağıtım:** Namco Bandai
- **Sistem:** İdeal
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 80 TL (Playstore)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogznarutostorm3fb



Ah şu soğan doğrayan ninjalar...



Beşi bir yerde.

sen ve ben birbirimizin yerinde olabilirdik" diyor ve oyun serinin ikon haline gelmiş bazı sahnelerini tersten gösteriyor. İkilinin efsane dövüşünün sonunda yerde yatan Sasuke'ye tersten bakan Naruto'yu görüyoruz... Naruto'yu Chidori, Sasuke'yi Rasengan kullanırken görüyoruz... Naruto seven bir insanın tüylerinin diken diken olmaması mümkün değil.

Bu arada bu dövüşten örnek verdim ama çok spesifik olduğundan değil. Bu tip birçok sinematik dövüş bulunuyor ve hepsi harika. **Kakashi** vs **Zabuza** gibi... **Madara** dövüşleri gibi... İnanın ne animede, ne de mangada bu kadar gaza gelebilirsiniz. Ayrıca şunu da söyleyeyim; animeyi ya da mangayı takip etme isteğiniz ya da zamanınız yoksa oyun, bütün ayrıntılarıyla olmasa da, hikâyeyi güzel özetlemiş. Güçlü de bir anlatımı var. Eh Japonca seslendirme de var elbette. Naruto x Pain dövüşünden sonraki hikâyeyi takip etmek için hiç fena bir seçenek değil.

Itachi mi döver, Tenten mi?

Sinematik dövüşlerden bahsettim de daha önemli olan normal dövüşlerden hiç bahsetmedim tabii. Özellikle Naruto'nun dövüş oyunlarına aşina olmayan PC'ciler için kısaca oynanış temellerinden söz etmem uygun olacaktır. Oyunumuz, her yöne gidebildiğiniz, yalnızca grafiksel değil, oynanış olarak da tamamen 3 boyutlu bir dövüş oyunu. Tek bir saldırı tuşunuz var ve bununla az sayıdaki kombolarını gerçekleştirebiliyorsunuz. Bir tuş zıplama, bir tuş da menzilli saldırı. Diğer tuş ise çakra açmanıza yarıyor. O tuşa basarak saldırırsanız **ninjitsu** yapıyorsunuz. O tuşa iki kere basarak saldırırsanız da **ultimate jutsu**'nuzu kullanmış oluyorsunuz. Karakterler genel olarak üçe ayrılıyor: yakın dövüş, menzilli dövüş ve ninjitsu. Ama oynanış olarak devasa farkları yok. Bir karakteri iyi kullanmak için biraz zaman gerekebilir ama birine alıştınız mı diğerlerini de az çok kullanabilirsiniz. Alışması zor, uzmanlaşması nispeten kolay



Yanıyosun Naruto Abi!

NARUTO'YU ESKİSİ KADAR SEVMİYOR MUSUNUZ? İLK SERİDEKİ ADRENALİNİ VE SAMİMİYETİ ÖZLÜYOR MUSUNUZ? SİZ BİR DE BU OYUNU DENEYİN.

+

- Eğlenceli dövüş sistemi
- 80'in üzerinde karakter
- Süper gaz sinematik dövüşler
- Etkileyici hikâye anlatımı
- Hinata ♥

–

- Normal dövüşlerde daha fazla çeşitlilik olabilirdi
- Dengesiz karakterler

8+

SON KARAR

Animesinden de mangasından da daha gaz. Narutocular kesin oynasın.

Full Burst

Storm 3 bu yılın başlarında PS3 ve 360 için çıkmıştı. Bu konsolların yanı sıra PC'ye de gelen Full Burst versiyonu oyuna Itachi ve Sasuke'nin Kabuto'ya daldığı güzel bir bölüm, Kabuto'nun sage modunu, elden geçirilmiş sinematikler, 100 yeni görev ve 38 yeni kıyafet getiriyor. Konsol sahipleri 20 küsür lira karşılığında eski oyunlarını Full Burst'e geçirebiliyorlar. Siz bilirsiniz tabii de bana sorarsanız yeni içerikler güzel olsa da çok hayati değil. Full Burst'e geçerken iki kez düşünün derim. Keşke yapımcılar bir jest olarak Full Burst'e geçişi ücretsiz yapsalarmış.



diyebiliriz. Diğer dövüş oyunlarından çok farklı ve bayağı da eğlenceli bir yapısı vardır Naruto oyunlarının.

Oyunumuz da bu geleneği bozmuyor ve önceki oyunların başarılı formülünün biraz gelişmişini kullanıyor, yanında da seçilebilir 80'in üzerinde karakter sunuyor (yazıyla seksen!). Ama seride hep bir dengeyi tutturamama olayı var olagelmiştir ki bu, bu oyunda da bulunuyor maalesef. Menzilli karakterlerle başa çıkmak hakikaten zor. Senaryoda **Gaara** x eski **Mizukage** dövüşünde attığım terleri ben bilirim.

Bir küçük eleştirim de mekânlar konusunda olacak. Bir dövüş oyunundaki mekânlar oyunun ömrünü uzatan önemli bir unsurdur kanımca. Ama bu oyunda dövüştüğümüz mekânların atmosferleri birbirlerinden çok farklılaşmıyor. Serinin 2 boyutlu oyunlarında böyle bir sıkıntı yoktu ama 3 boyutta o olayı tam çözemediler.

Toplayın kunai'leri, shiruken'leri! Gidiyoruz!

Oyunun ana senaryosu dışında sunduğu değişik ve keyifli içerikler de var. Oyunu bitirdikten sonra serbest bir şekilde dolaşıp görevler yapmak, bu sırada da bir yanda karakterlerle ilişkinizi geliştirip bir yandan cebinizi doldurmak uzun süreli, tatlı bir uğraş mesela. Naruto'nun dünyasıyla rahat kafayla etkileşime girmek serinin takipçileri için keyifli bir tecrübe. Bunun dışında zaman tüneline girip bazı efsane dövüşleri yeniden yaşayabiliyorsunuz. Bir hikâye anlatımı yok bunlarda ama **Gaara** x **Deidara** ya da Naruto x Pain gibi dövüşleri oynamak tabii ki güzel. Bir de oyunun çevrimiçi tarafı var. Rağbet çok yoğun olmasa da maç edecek insan bulmakta fazla zorlanmıyorsunuz.

Başta da dediğim gibi *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 Full Burst* (bir kere olsun yazayım istedim) yapılmış en iyi anime oyunu ve de diğer dövüş oyunlarına alternatif arayanlara da hitap edebilecek kadar başarılı (çok farklı bir yapıyla karşılaşacağınızın bilincinde olun yalnız). Özellikle serinin PC'ye gelmesini yıllardır dört gözle bekleyen Naruto sever arkadaşlar, yerinizde durduğunuz kabahat! Gidin biraz Rasengan çalışın! **Ömer Akdağ**

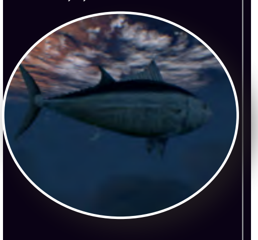


ARMA III

248 METREYİ 59 SANİYEDE KOŞAN ASKERLERİN HİKÂYESİ

Teknik Destek Birliği

Oyunun bilgisayarlarımıza optimizasyonu hakkında çelişkili görüşler dolaşıyor etrafta. Donanım sayfalarımız yenilendiği için, "2GB 760 GTX ekran kartı, 8GB RAM, AMD FX-8320 - 8 çekirdek işlemci, Win7" şeklinde bir sistemde "Yüksek" grafik ayarlarında 30fps'in altına hiç düşmeden oynadığımı belirtmem gerektiğini düşündüm. Yapımcı - dağıtımcı firma giriş seviyesi sistemlerde de, düşük ayarlara getirildiğinde oyunun sorunsuz çalışacağı konusunda iddialı. Ülkemizde kutulu satılmayan ARMA 3'ün download boyutu ise 8GB kadar. Tek kişilik senaryo modunun ilk bölümü 31 Ekim'de, bu satırları okuduğunuzda yeni eklenmiş olacak. Oyuncu yapımı senaryo - mod - görevlerde ise doyurucu bir içerik var, ARMA serisinin esas özelliği de mod konusundaki gücü ve zenginliği zaten. Çok oyunculu modda lag sıkıntısını fazla yaşamadan sunucular bulabildiğimi de ekleyeyim.



Değerli kardeşim Volkan;
Hal hatır sorarak, klasik "sağlığın yerindedir, umarım sorunsuz bir askerlik yaşıyorsundur" temennilerimle başlıyorum asker mektubuma. Hemen belirteyim. Alışılagelmiş bir asker mektubu olmayacak yazdığım, muhtemelen hâki üniformanı yeni çıkarmışken, çarşı izninde okuyacaksın bu satırları.

Şimdi biraz kendimden bahsedeyim: Seferberlik emri büyük yerden (Sinan'dan) geldi, ben de bu yaştan sonra kamuflaj üniformasıydı, tüfekti, gece görüş gözlüğüydü derken tam teçhizat düştüm *ARMA 3* yollarına. "Askerî Harekât" diye çevirebileceğimiz **ARM**ed **A**ssault sanal askerlik görevinin 3. dönemi, birtakım teknik eksiklerine rağmen eylül ayında başlamıştı, ekim ayı ortası eksiklerin çoğunun giderilmiş olduğu bir dönemde başvurdum sanal vazifeme. Başlangıçta endişeli ve biraz gergin olduğumu saklamayacağım. Ne de olsa *Operation Flashpoint: Dragon River*'da sadece beş ya da altı harekâta katılmıştım. *Battlefield, Call of Duty* gibi haritalarda geçen yüzlerce saatlik deneyimin ise askerlikten sayılmadığını tahmin edebiliyordum.

Son teknoloji kontrol teçhizatı

Tüfeğin tetiğine, nişangâhına, şarjörüne el yordamıyla alıştıktan hemen sonra, bir dakika eğitim almadan cephede "müfreze el bombacısı" olarak buluverdim kendimi. Teğmenin telsizinden gelen talimatlar, silah arkadaşlarımın tam bir disiplin ve uyum içinde seyrek ağaçlı vadiye yayılışlarının ardından rakiple ilk sıcak temas kuruldu. Teğmenin hedef gösterdiği ilk rakibim üç yüz metre kadar uzakta çalılara doğru koşuyordu.Bir kayalığın arkasına uzanarak nişan aldım. Tetiği çektim, boşa giden mermilerin toprakta toz bulutları oluşturarak sektiklerini gördüm. Karşı taraftan sıkılan mermiler çatırtı ve vızıltılarla kulağımın yakınından geçiyordu. Farkında olmadan üst dudağım şaşkınlıktan yukarı kalktı, dudaklarımın kenarı ise çatışma atmosferinin gerçekçi havasını beğenerek gülümseme konumuna geldi. İlk denememde ateşlediğim hiçbir kurşun isabetli olmamıştı ama müfrezeden gelen telsiz konuşmaları, hedefimizde olan köy girişinin rakiplerden temizlendiğini bildiriyordu. Bu arada ilk eğitim görevimin tam ortasında olduğumu yeni yeni anlıyordum.

O esnada nereden geldiğini anlayamadığımız bir havan topu saldırısı başladı. Ölümcül bir gürültü, toz duman ve alevler arasından yardımına koştuğumuz müfrezenin konuşmalarını duyduk: Köye hâkim tepelerden hareketlerimizi gözetleyip konumumuzu topçulara bildiren rakip gözcüler vardı. Ve bil bakalım az sonra uydu aracılığı ile yerleri tespit edilecek bu gözcüleri saf dışı bırakma görevi kime verilecekti? Bu gariban kardeşin Noyan, nefes nefese kalarak tepeyi tırmandı, yanda sonsuza uzayıp giden harika bir deniz manzarası vardı, ki bilirsin ne çok severim uzaklara bakıp dalmayı, ona bile bir saniye bakmadan hedefime, doğuya yöneldim; gene tıknefes bir halde iki yüz elli metre boyunca koştum. Bu mesafeyi almam neredeyse bir dakika sürdü, tam siper uzanmam ve rakiplere nişan alarak elleri dürbünlü gözcüleri yere sermem ise sadece on saniye. İlk görevim, hafif şaşkınlık ve hayranlık karışımı duygular arasında tamamlanmıştı.

Oyungezer dostum Volki Tolki, "sanal askerden gerçek askere" mektubumu "hayırlı tezkereler" dileklerimle bitirirken sana, "Piksel Ustası"na ve "Street Fighter Şampiyonu"na tek tek selam ederim.

270 kilometrekarelik balıkçı adasını yenemedik

"Nereden ateş ediyorlar yahu?", "Of, hedef çok uzakta...", "Araç tamir etmek puan kazandırmıyor muydu?" iç düşünceleri ve saf sorular eşliğinde oynadığım bir oyun oldu *ARMA 3*. Telsizden biri çıkıp "Er Noyo, *ARMA 3*'ü sadece iki sıfat kullanarak tanımla, tamam" dese; düğmeye basıp "devasa,



Tüfek olmayaydı, Bozcaada'da yürüyüş fotoğrafı derdim…

- **Tür:** Taktiksel FPS/Simülasyon
- **Yapım:** Bohemia Interactive
- **Dağıtım:** Bohemia Interactive
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 60$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 18
- **Dahası İçin:** armedassault.wikia.com

VERİLEN EMİRLERE UY, HER ZAMAN TETİKTE OL, TEMKİNLİ OL VE KENDİNE GÜVEN. MANZARANIN DA KEYFİNİ ÇIKARMAYI UNUTMA

zor, tamam" der ve bu muhabbette bir mantık aramak yerine işime bakardım herhalde.

Yavaş yavaş, az ama öz bir şekilde tüketmeye karar verdiğim içerikten bahsedeyim biraz: Araç kullanma, telsiz komutları, topçu desteği, dalgıçlık, gece görüşü gibi temel mekanikleri gösteren alıştırma – eğitim karışımı görevler var. 270 ve 20 kilometrekareden oluşan iki adada (Limni ve Bozbaba adalarından esinlenilmiş) Akdeniz ve Ege havasını beraber soluyoruz. Beraber demişken, çok oyunculu modda co-op harekâtlarda uzun, eğlenceli saatler geçirdiğimi söyleyeyim. Tabii eğlence dediğim *CoD* tarzı "Böyle kafadan alırım adamı işte!" eğlencesinden epeyce farklı. "Nereye saldırıyoruz? Rakipler nerede? Bana özel görev var mı? Ada da adaymış ha!" gibi ünlem ve soru işaretleri kaplayacak benliğinizi. Ayrıca "zor oyun ama ben mümkün olduğunca sık oynayacak ve giderek bu oyunda ustalaşacağım" gazını oyun verebiliyor, yeter ki gerekli sabır, zaman ve enerjiye sahip olun. Yani aslında bu oyunun bir parçası olabilmek için en temel şart "ben FPS'mi taktiksel severim" diyebilmek. Helikopterle hedefin yakınına ulaşmanın ortalama bir buçuk dakika sürdüğü bir oyundan söz ediyorum. Ve sadece kontrolleri rahat edeceğiniz şekilde ayarlamanın, menünün en alt kısmında yer alan "Askerin El kitabı"nı okumanın en az bir saatinizi alacağını da ilâve edeyim.

Oyun hakkında diğer notlarım için "Teknik Destek Birliği" kutucuğuna hedefinizi işaretleyerek cephede geri saflara çekiliyorum yoldaşlar. Çekilmeden önceki son sözlerim; eğer refleksten ziyade takım oyunu, verilen görevin peşinden dakikalarca koşma; telsiz komutları eşliğinde karmaşık ama öğrendikçe basitleşen, göze kulağa hoş gelen askerî simülasyon havasında bir taktiksel FPS arıyorsanız ayrıca harita editöründen senaryo, görev yazmayı seviyorsanız doğru mıntıkadasınız demektir. Telsizde kalın; havan topu mevzilerine taarruz emri her an gelebilir… **Noyan Akatlı**



Ne olur ne olmaz kontrol edelim saf dışı kalmış mı diye.



Maalesef şu teneke barakayı havaya uçuramadım.

+

- Yüksek çatışma atmosferi.
- Kaliteli grafikler ve seslendirme.
- Olabildiğince gerçekçi hava.
- Mod desteği.
- Çokoyunculu modda takım oyunu teşvik ediliyor.

−

- Uzun ve zorlu öğrenme evresi.
- Sistem ihtiyaçları biraz yüksek.

8

SON KARAR

Sabırlı, ciddi ve yaratıcı oyuncuların taktiksel FPS, mod açlığını dindirme potansiyeline sahip bir oyun.

3 MADDEDE "ARMA NEDİR?"

1- Oyun haline getirilmiş en gelişmiş askeri simülasyondur.
2- 2001 yapımı *Operation Flashpoint*'in gerçek devam oyunudur.
3- Çevrimiçi oynayabileceğiniz en detaylı FPS'lerden biridir.



Çok oyunculu haritada kim nerede, ne yapıyor…



SHADOW WARRIOR

BASILI TUTMAK UZUN ZAMANDIR BU KADAR EĞLENCELİ OLMAMIŞTI

Hiç hesabını tuttunuz mu, bir yıl içerisinde kaç adet FPS oyunu çıkıyor? 2000'li yılların ilk 10 senesine damgasını vuran bu tür ne yazık ki artık *Call of Duty* ve *Battlefield* tarafından esir alınmış durumda. Yapımcılar ne de olsa bu oyunların ötesine geçemeyeceklerini, hele ki çoklu oyuncu seçeneğinin artık olmazsa olmaz olduğunu düşündüklerinden, oturup bir FPS oyunu yapmaya sıcak bakmıyorlar. Bunda türün free2play piyasasında çokça tüketilmeye başlanmasının rolü de var. Arada *BioShock Infinite* gibi hikâye odaklı FPS'ler de şansını deniyor tabii. Ama saf eğlenceye dayalı FPS'ler resmen unutulmaya yüz tuttu. Zamanında *Duke Nukem*, *Doom*, *Quake*, *Unreal* gibi FPS'lerden aldığımız o amaçsız eğlencenin tadını biz değil ama yapımcılar unuttu gibi. Bir 3D Realms klasiği olan *Shadow Warrior* da bu oyunlardan biriydi ve daha önce yine benzer bir oyunla karşımıza çıkan (ve bizim kafada olduğunu tahmin ettiğim) **Flying Wild Hog** tarafından yeniden canlandırıldı.

Serious Sam feat. Hotline Miami

Bahsettiğim tarzda FPS oyunlar arasında son zamanlarda en dikkat çekeni *Serious Sam* bir anlamda kendi alt tarzını da yarattı aslında. Sıra halinde gelen kalabalık düşman gruplarını öldürdüğün, bölümlerde gizli yerleri aradığın, topladıklarınla karakterini geliştirdiğin ve bunu gayet eğlenceli bir çizgisel ilerleyişe dayandıran oynanış şekli bazı noktalarda kendini geliştirerek *Shadow Warrior*'un da temelini oluşturuyor. Öncelikle hikâyenin çok da önemli ve güçlü olmadığını belirtelim ama zaten bu tür bir FPS oyununda bundan şikayetçi olunmaması gerekiyor. Antik güçlere kılıçları toplamalı ve oyunu tamamlamalısınız. Evet, bu kadar. Hikâye bundan daha öteye dallanmaya çalışsa da bunu pek beceremiyor. Becermeyi istiyor mu, o da zaten ayrı mesele. Hikâyeyi arka planda bırakıp sadece oynanıştan keyif almaya çalışıyoruz. Ve *Shadow Warrior* bu konuda gerçekten istediğimizi sonuna kadar veriyor.

Peki "keyifli oynanış", "saf eğlence" gibi laflarla neyi kastediyoruz? *Shadow Warrior* için bu, kesip biçmek, kurşunlar yağdırmak, kafa yormamak ve silahları geliştirip daha büyük katliamlar yapmak demek. Düşman çeşitliliği, yaratıklar, polis ekipleri, bölüm sonu canavarları derken oyun sizi fazlasıyla oyalıyor. Ama bu tür oyunların kaçınılmazı olarak çatışmalar bir yerden sonra kendini tekrar ediyor. Bu noktada silah çeşitliliği ve yapabileceğiniz kombolar devreye giriyor ama oyunun süresine oranla bu çatışma sahnelerinde yakalayabileceğiniz çeşitlilik pek de iyi kotarılamamış. Karakter gelişimine ayrılan kısım ise hiç boş değil ve ince kararlar vermenizi bile gerektirebilir. Oyuna etkisi büyük mü? Hayır.

Katana ile meyve soyulmaz

Samuray kılıcının (katana) kullanımı üzerinde öyle ince çalışılmış ki bütün oyunu samuray kılıcı ile bitirmek isteyecekseniz. *Hotline Miami* tarzından *Usagi Yojimbo* tarzına kadar çeşit çeşit samuray kılıcı sizi bekliyor. Ve oyun gerçekten de bu isimleri kullanıyor. Çünkü *Shadow Warrior*'ın bir diğer eğlenceli yanı da hiç gocunmadan diğer oyunlara selam etmesi. Oyun içindeki bu gizleri bulmak başlı başlına ayrı bir görev gibi. Kimi zaman bir şans kurabiyesi içerisinde, kimi zaman bir şelale arkasında, kimi zamansa duvarlardaki posterlerde alakasız bir göndermeye ya da sürprize rastlıyorsunuz. Oyunlarda "eski moda" diye bir tabir varsa, işte *Shadow Warrior* tam bu sınıfa giriyor.

Shadow Warrior, o bol katliamlı, çizgisel ve eğlence odaklı FPS oyunlarına duyduğu saygıyı sizinle paylaşıyor. Bunun üzerine eklediği birkaç gelişmiş fikri eski usul eğlence ile birleştirip sizi bir süre meşgul etme niyetinde. Boş vaktiniz ve dağıtmak istediğiniz bir kafanız varsa (mecazi anlamda), kılıçları bilemenin ve silahları kuşanmanın vaktidir.

Pozan Erten



Biraz durup Hotline Miami oynamak ister misiniz?



Sen nerden çıktın ya?!

Tür: FPS **Yapım:** Flying Wild Hog **Dağıtım:** Devolver Digital **Dijital İndirme:** 40$ (Steam) **Sistem:** İdeal



Nerede O Eski FPS'ler...

Doom
Bütün bu curcunanın başındaki adam olan John Carmack'in Wolfenstein ile başlattığı türü bir adım ileri götürmesinin ürünü olan Doom'un üç adet devam oyunu da yapıldı.

Quake
Yine Carmack'ten gelen bu oyun ile insanlar çoklu oyuncu modu ile birbirlerini kurşun manyağı yapmanın keyfini keşfettiler. Ve tabii ki, BFG!

Duke Nukem 3D
Unutulmaz baş karakteri ile FPS oyunları tarihinde ayrı bir yeri olan Duke Nukem serisi türü ve hikâyesini tiye alan yapısı ile bol bol güldürmüştü de.

Unreal
Daha sonra sadece çoklu oyuncu yapısı ile seriyi devam ettiren ama ilk oyunu ile tam bir klasik FPS olan Unreal özellikle grafikleri ile döneme damgasını vurmuştu.

+
- Eski usul FPS eğlencesi
- Samuray kılıcı! (Hayır, katana demem)

−
- Bölüm tasarımları
- Sıkıcı hikâye

8+

SON KARAR
İki eline hafif makineli alıp basılı tutmayı özleyenlere gelsin efendim.



ASUS Republic of Gamers
Matrix R9 280X ekran kartları

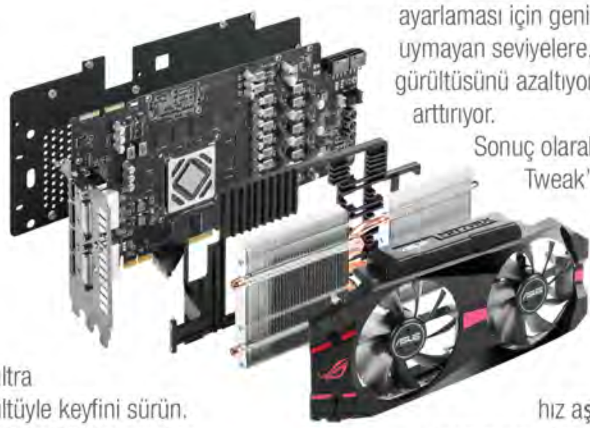
ROG RADEON R9'A HIZ VERİYOR

En son AMD Radeon™ R9 280X GPU dan daha fazla güç istiyorsanız bakılacak tek bir yer var — ASUS Republic of Gamers. ROG'un ayrıcalıklı teknolojileriyle nasıl hız verdiğini keşfetmek için okumaya devam edin.

Hızlıdan Bile Daha Hızlı

Ayrıcalıklı teknolojilerle önde bir firma olan ASUS tarafından yapılmışlarsa ayağa kalkma ve ekran kartlarını dikkate alma zamanıdır — ve ROG Matrix R9 280X ekran kartlarının piyasaya sürülmesiyle, Tayvanlı öncü kendi yüksek standartlarını bile geçti.

Güçlü yeni AMD Radeon R9 280X GPU temel alınan, yeni ASUS ROGMatrix R9 280X ekran kartları, ısıyı olağanüstü verimlilikle uzaklaştıran bakır bazlı termal bir tasarımdan yararlanıyor. Referans olan Radeon R9 280X tasarımlarına kıyasla ROG Matrix R9 280X kartları, en yeni AMD Radeon GPU nun % 20 daha soğuk ve üç kat daha sessiz çalışmasını sağlıyor.



Çift yönlü 100mm soğutucu fanlarla birlikte ultra dayanıklı, ultra soğuk oyunun çok düşük gürültüyle keyfini sürün. R9 280X's GPU 1000MHz e ayarlanmışken, R9 280X Platinum'un çekirdeği şiddetli bir 1100MHzle hareket ettiriliyor. Bu referanstan daha yüksek bir tam 100MHz— neden başka bir şeye razı olasınız ki?

ROG'un yüksek gerilimli avantajı

ROG Matrix R9 280X ekran kartları daha da hız aşırtıcı ısı bölgesi için kurulan ayrıcalıklı ROG VGA Hotwire teknolojisine sahiptir . Matrix R9 280X 'in VGA Hotwire uçlarını ana levhada başlık bağlantılarına bağlayarak anında overvolt yapabilirsiniz.

ROG's TweakIt programı aşırı gerilim ayarlamalarını parmaklarınızın ucuna koyuyor — böylece daha yüksek hızlar ve yumuşak bir oyun için gücü derece derece ve güvenli bir şekilde artırabilirsiniz. Matrix R9 280X kartlarla, TweakIt her zamankinden daha geniş bir gerilim modülasyon aralığı sunuyor ve aynı zamanda çift yönlü 100mm fanları anında etkinleştirmek mümkün oluyor — böylece maksimum hava akışı ve anında soğutmayı bir tuşla yönetebilirsiniz.

ROG Matrix R9 280X kartları aynı zamanda varsayılan ayarları hızlıca geri yüklemede kullanılabilecek bir hızaşırtıcı 'güvenlik modu' içeriyor; ki bu da stabiliteyi her an yeniden kolaylıkla eski haline getirebilirsiniz demek. Bunun yanında önemsiz bir bakış bile kartın yüklemesini ölçmenize olanak sağlar, çünkü zekice aydınlatılmış Matrix lambası anlık yükleme seviyesini göstermek için renk değiştirir.



▲ "+" ve "-" düğmeleri ile kartınızın voltajını ayarlayabilirsiniz.



▲ VGA Hotwire ise Voltaj ayarlarını değiştirip size daha hızlı O.C yapma imkanı sunuyor

Dünnya Rekorlarınnnna Doymuyor

ROG Matrix R9 280X ekran kartları ayrıcalıklı ASUS DIGI+ voltage regülasyon ve Super Alloy Power teknolojisiyle donatılmıştır. Katı yapılı kondansatörler, beton çekirdek jikleleri ve sertleştirilmiş MOSFETs ve DIGI+ VRM's 20-faz güç ve dijital voltaj regülasyonu deneysel performans ayarlaması için geniş oda sağlıyor– diğer ekran kartlarıyla uymayan seviyelere. Bu büyük teknoloji % 30 kadar güç gürültüsünü azaltıyor ve bir kartın yaşam süresini iki buçuk kat arttırıyor.

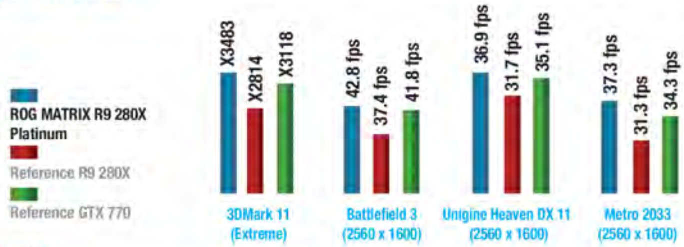
Sonuç olarak ASUS ekran kartlarının fanları GPU Tweak'ten – GPU ve video-hafıza saati hızlarını ve voltajlarını, soğutucu fan hızlarını ve güç sarfiyatını kontrol etmenizi sağlayan bizim şahane aygıtımızdan- haberdar olacaklar. GPU Tweak in ayrıcalıklı ROG edisyonu detaylı GPU yükleme hattı kalibrasyonu ve VRM-frekans ayarı ekliyor, ki bu maksimum hız aşırtmada birçok parametre üzerinden inanılmaz ince ayara olanak ve dünya rekorları kırma potansiyeli veriyor.



◄ ROG GPU Tweak dünyanın ilk VRM kontrolü yapmanızı sağlayanın O.C Programı

Hepsi kullanımı kolay bir arayüzle kontrol edildiğinden bundan sonra bir hızaşırtma uzmanı olmanız gerekmeyecek. Hatta GPU Tweak Streaming özelliğini kullanarak ekran hareketini ,mesajları ve webcam görüntülerini internetten canlı paylaşabilirsiniz — böylece başkaları sizi oynarken izleyebilir!
Radeon R9 için hazırsınız—ROG Matrix R9 280X için hazırsınız.

Oyun TEST Skorları



Özellikler

MATRIX-R9280X-P-3GD5 (Platinum Edn)

Grafik İşlemci	Çekirdek Saati	Giriş / Çıkışlar
AMD Radeon™ R9 280X	1.1GHz (boost clock)	1 x single link DVI, 1 x dual link DVI
Bellek	**Boyutlar**	1 x HDMI via adapter
3072MB GDDR5	11.2" x 5.7" x 2.1" inch	4 x native DisplayPorts



Bir kurt var bende benden içeri

THE WOLF AMONG US Episode One - Faith

Versus!

The Walking Dead ve The Wolf Among Us' ı karşılaştırdık.

Evren
İki oyun da çizgi roman yan ürünü ve ikisinin dünyası da sert, tehlikeli. Ama Fables'ın işlediği dışlanmışlık teması-nın aç zombilere göre daha derin olduğu kesin.

Karakterler
The Walking Dead'in Clementine'i insanın elini ayağını titretecek kadar yoğun şefkat uyandırıyordu, The Bigby tam tersine korku salan bir karakter. Hangi hor-monu daha fazla salgıladığı-nıza bağlı olarak iki karaktere de yakınlık duyabilirsiniz.

Oynanış
The Walking Dead en çok "oynanış nerede" sorusu eşliğinde kınanmıştı. Telltale, bu soruyu ciddiye almamış belli ki. Hâlâ o soru ortada duruyor ama kesin olan bir şey var ki TWAU, sizi oyunun karar vericisi hissettirmek konusunda çok daha başarılı.

Kazanan
The Wolf Among Us

Gelin hadi itiraf edelim: Telltale'in *The Walking Dead* gibi canavar bir oyunun ardından kendi yükselttiği çıtaya kendisinin bir daha ulaşıp ulaşamayacağını merak ediyorduk, değil mi? Tahminlerimizin çok ötesinde bir deneyim sunan, işi çeşitli mecralarda yılın oyunu seçilmeye kadar taşıyan *The Walking Dead*, Telltale'in sıradaki oyunu *The Wolf Among Us*'a kuşkuyla yaklaşmamıza yol açtı. Sonuçta bu da bir çizgi roman uyarlamasıydı, yine 'dizi oyun' olacaktı ve ben *TWD* ile zirve yapıldığını düşündüğüm için istemeyerek de olsa *TWAU*'nun daha iyi bir oyun olamayacağını zannetmiştim. Offf, var ya ne biçim yanılmışım belli değil.

Seni daha iyi görebilmek için yavrum

Bir çizgi roman oyunu ile karşılaştığımızda en sık sorulan soru "oyunu anlamak için çizgi romanı okumuş olmam gerekir mi?" oluyor. *TWAU*'da kesinlikle böyle bir dert yok, çünkü oyun tamamen Fables'ın ilk sayısının öncesindeki bir zaman diliminde geçiyor. Yine de çizgi romana göz gezdirmiş veya hakkında bir şeyler okumuş olanlar neyle karşılaşacakları konusunda biraz daha fazla fikir sahibi olabilir ve arkadaşlarına artistlik yapabilirler.

Oyunumuzun kendisi (en azından şimdilik) bir cinayet araştırmasını konu alıyor. Yıllarca hiçbir cinayet görmemiş olan Fabletown'da bir anda son derece vahşi bir cinayet işleniyor ve Bigby Wolf da şerif olarak bu cinayetin ardındaki sırrı ortaya çıkarmak için işe konuluyor. Vahşi cinayet dediğimde abarttığımı düşünmeyin. Tamam, oyun konu olarak çocukların ayıla bayıla okuduğu masalları ve kahramanlarını temel almış olabilir ama kazın ayağı öyle değil. *TWAU* tamamen Fables'ın tarzına sadık kalarak şiddeti, argoyu, erotizmi ön plana çıkarmaktan kesinlikle kaçınmıyor. Yani "yanıma alırım 5 yaşındaki oğlumu, birlikte masal dünyasında bir yolculuğu çıkarız" diye düşünenleri yol yakınken uyarmış olayım. Ama bu şiddet dolu dünya bir o kadar da renkli görüntülerle taşınıyor ekranlarımıza ki bu da Telltale'in ustalığını konuşturduğu bir diğer alan.

Seni daha iyi duyabilmek için yavrum

Telltale, *The Walking Dead*'de bizlere nefis bir ana karakter (Lee), aynı derecede başarılı bir yan karakter (Clementine) ve aralarındaki o inanılmaz bağı sunmuştu. Henüz tek bölümünü oynamış olsak da *The Wolf Among Us* da aynı şeyi başaracak gibi görünüyor. Bigby Wolf çok sağlam bir karakter. Ama bu sefer Bigby'yi şekillendirmek adına Lee'de sahip olduğumuzdan daha fazla seçenekle karşı karşıyayız. Bir kere Bigby zaten çoğu Fable tarafından sevilmeyen, korkulan biri. Bunu diğer karakterlerle diyaloğa girdiğimizde anında hissedebiliyoruz. Dolayısıyla 'insancıl' olmak zorunda değilsiniz. İstediğiniz takdirde son derece pis kararlar verebiliyor, tam bir pislik olabiliyorsunuz. Kimsenin duygu ve düşüncelerini sallamayabilirsiniz. Benim Bigby'm tam bir baş belası iken Serpil'in Bigby'si bir iyilik timsali olabilir mesela.

Yedi cücelere farklı bir bakış.



İşin içine seçimler girdiğinde oyun deneyimi iyice farklılaşıyor. Bildiğiniz ve duyduğunuz şeyleri diğer Fable'larla paylaşmayı veya saklamayı tercih edebiliyorsunuz (Güzel'le karşılaştığınızı Çirkin'e söylememek gibi). Aynı anda iki yerde birden bulunamayacağınız için kimin peşine düşeceğinize dair seçim yapmanız gerekiyor ve bu da işleri oldukça değiştirebiliyor.

Oyunda yine *The Walking Dead*'e benzer bir yapı kullanılmış, yine aynı gerçek hayatta da olduğu gibi bazı kararları vermek için kısıtlı zamanınız oluyor. Hatta bazen bu süre o kadar sınırlı oluyor ki karar vermeye çalışırken heyecandan yanlış seçim bile yapabiliyorsunuz. Örnek vereyim: Kırmızı Başlıklı Kız hikâyesindeki kahraman oduncuyla barda konuşuyordum, hikâyenin bir de onun tarafını dinlemek için. Diyalog o ana kadar gayet iyi gelişmişti aslında, anlayışlı davranan Kurt tripleri falan. Ama bir sonraki seçenekte zaman hızla tükendiği için kalkıp yanlış seçeneğe atladım ve adamın kafasında kırıverdim koca bardağı :) Arkamda beni izlemekte olan eşim bile şok oldu, "naptın yav, niye vuruyorsun adama?" dedi. Tutturdu tekrar oyna, vurma adama diye, ben de kalkıp baştan oynamak zorunda kaldım mesela o kısmı. O sekansın devamında değişen bir şey olmadı belki ama Woodsman, yani oduncu belki hakkında daha iyi şeyler düşünüyordur şimdi. Bu düşünce değişimleri ekranda kabak gibi "Snow bunu unutmayacak aslanım", "Toad bu söylediğine çok kırıldı bak haberin olsun" şeklinde mesajlarla iletiliyor ama belki iletilmeyenler de vardır. Ama bana sorarsanız (ki *TWD*'de de aynı şeyi düşünüyordum) bu düşünce değişiklikleri söylenmediğinde daha zevkli oluyor. *TWD*'de bu özelliği kapamak mümkündü, *TWAU*'da göremedim öyle bir seçenek.

İNSANCIL OLMAK ZORUNDA DEĞİLSİNİZ. İSTERSENİZ SON DERECE PİS KARARLAR VEREBİLİYOR, TAM BİR PİSLİK OLABİLİYORSUNUZ

Seni daha iyi yiyebilmek için yavrum

Faith'teki QTE sahneleri *TWD*'dekilerden daha aksiyon dolu, yer yer çok daha şiddetli ve hareketler arasındaki geçişler de çoğunlukla daha seri biçimde gelişiyor. Daha oyunun başındaki kavga sahnesinde ne demek istediğimi anlayacaksınız. Oyunun sonlarına doğru giriştiğimiz bir diğer kavga sahnesinde neler olacağını görmek için birkaç kez QTE düğmesine basmamayı bile tercih ettim. Kavganın gelişimi o kadar çeşitleniyor ki 'Game Over' ekranını görecek kadar abartmadığınız takdirde (başıma geldi, oradan biliyorum) bu kavgalar iyiden iyiye keyif veriyor insana. Bunlarda da mesela karşıdaki elemanın uzvunu koparmak veya bağışlamak gibi seçimlerle karşılaşıyorsunuz ve bu da daha önce belirttiğim 'Bigby'nin kişiselleştirilmesi' konusuna iyi bir örnek. Mesela Sinan hayatta koparmazdı bence adamın kolunu :) *(harbiden koparmadım, ama elim gitti -Sinan :)*



Colin, Bigby'e laf sokmaktan çekinmeyen karakterlerden biri.

Oyunun grafikleri dört dörtlük. *TWD*'de olduğu gibi cell-shade tekniğiyle hazırlanan grafikler çizgi roman havasını nefis biçimde yansıtıyor. Bu sefer kontörler biraz daha kalın tutulmuş, gölgeler daha fazla kullanılmış, bu da grafik kalitesinin *TWD*'ye göre bir adım ileri gitmesini sağlamış bence. Hele bir de karakterlerin yüz ifadelerini görün. Hadi insanların duygularını yansıtmak öyle inanılmaz zor bir iş olmayabilir ama hayvan karakterlerin (örneğin odanıza kurulmuş olan domuzun) bile o anda ne hissettiğini yüzünden okuyabiliyorsunuz. Çok acayip yav! Bir de oyunda ilerledikçe (bazıları verdiğiniz kararlara bağlı olarak) açılan Book of Fables kısmındaki karakter çizimleri nefis görünüyor, bunların hikâyelerini okumak da Fables dünyasını anlamak açısından oldukça faydalı.

Yalnız seslere değinmeden geçmek istemiyorum. Oyunun seslendirmesi o kadar başarılı ki tarif edecek kelime bulmakta güçlük çekiyorum. Domuzundan kurbağasına, ana masal kahramanlarına kadar hepsinin de sesleri on numara olmuş, Telltale bu alanda da kendini aşmaya başladı desem yeridir. Diyaloglar arasında geçişler, ses vurgu ve tonlamaları... En iyi seslendirme için adayım şimdiden belli oldu yani.

Seni daha iyi... Eeh, yeter be!

Ya bir de söylemeden duramayacağım. Spoiler falan değil tabii de, dizi dünyasında mesela bir Dexter, bir Lost bölüm sonunda adamı ters köşe yapma, diğer bölümü iple çektirme konusunda neyse Telltale de dizi-oyun konusunda o olma yolunda ilerliyor. O nasıl finaldir arkadaş?

Daha ne diyeyim gençler. Oyunun kralı ayağınıza gelmiş, iki saat süren muhteşem bir dizi bölümü gibi zaten. Kaçırmaz mısınız lütfen? **Eser Güven**

Bu Masal Ne Hakkında?

TWAU'nun çıkış noktası olan Bill Willingham'ın Fables çizgi romanının konusundan ön inceleme yazısından bahsetmiştim (Oyungezer Mayıs 2013). Ufak bir özet geçecek olursak; o çok sevdiğimiz masal ve halk hikâyelerinin kahramanları kendi dünyalarında The Adversary ismindeki bir kötü güç tarafından tehdit altında kalıyor ve bizim dünyamıza kaçıyorlar. New York'taki Fabletown içinde normal insanların arasına karışarak yaşamalarını sağlayan 'glamour' adlı bir büyü kullanıyorlar. Bunu beceremeyenler veya insanlarla kaynaşması mümkün olmayanlar ise insanları uzak tutan büyülerle korunan bir çiftlikte yaşıyorlar. Bu Fabletown denen yerin şerifi Kırmızı Başlıklı Kız'ın Kötü Kurt'u (yani Big Bad Wolf) ve biz de oyunu onun gözünden yani Bigby olarak oynuyoruz.

+

- Hikâye acayip merak uyandırıcı ve sıkılmaya fırsat vermeyecek kadar hızlı ilerliyor
- Seslendirmeler olağanüstü
- Grafikler çizgiroman hissini son derece başarılı yansıtıyor
- Kızlar güzel
- Kurt yakışıklı

–

- Daha uzun olsaydı diye düşünmeden edemiyor insan

9

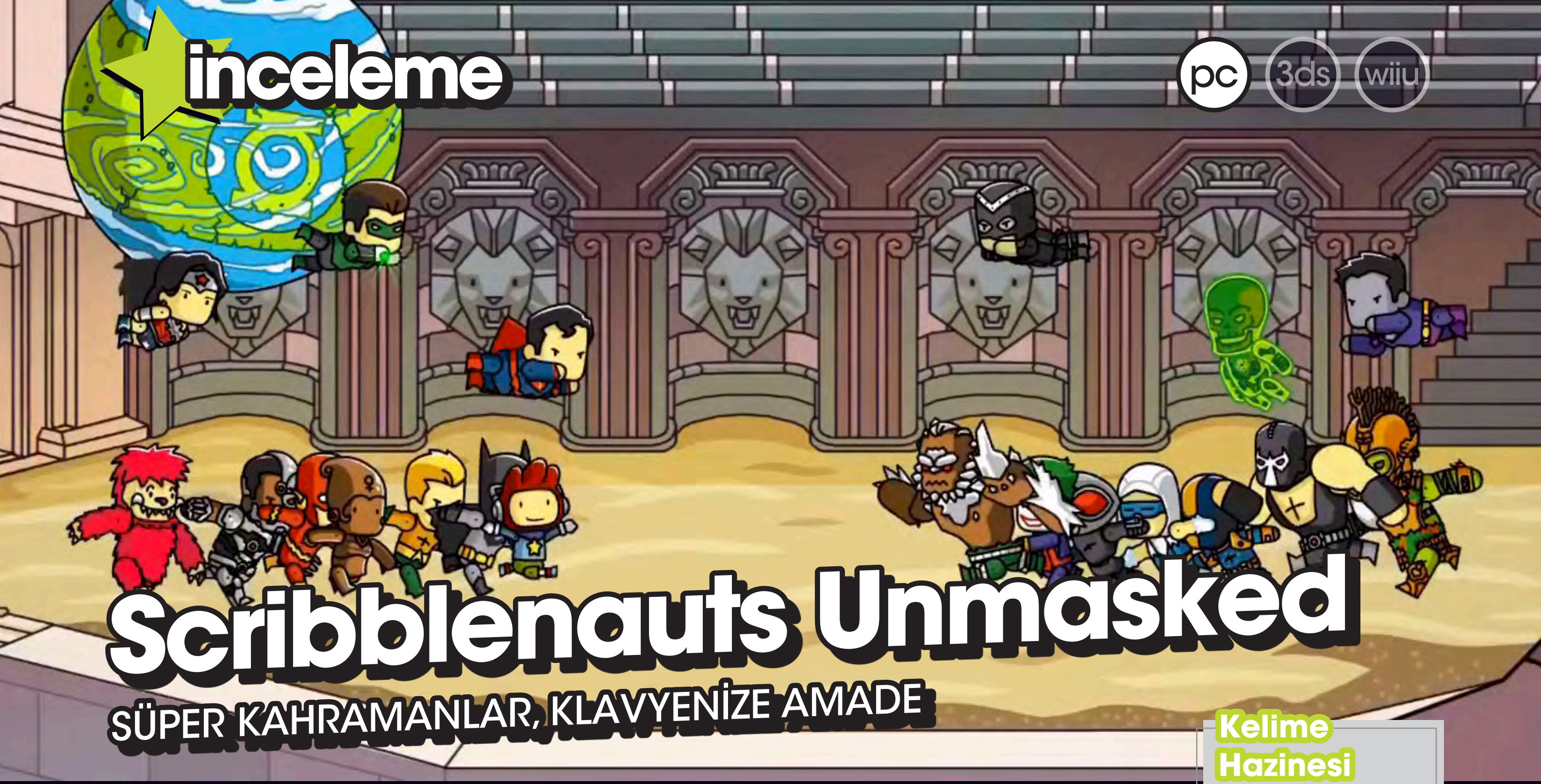
SON KARAR
Bir sonraki bölümü iple çekiyorum resmen, siz de çekin.


Sinirlendirmeyin lan adamı!

Tür: Macera **Yapım:** Telltale Games **Sistem:** Ekonomik **Fiyatı:** 25$ (5 bölüm birden) **Dahası için:** www.telltalegames.com/thewolfamongus

inceleme

pc 3ds wiiu



Scribblenauts Unmasked

SÜPER KAHRAMANLAR, KLAVYENİZE AMADE

Hani bazen rüyalarda olur, el süpürgesine taramalı tüfek takıp dünyayı zombi istilasından kurtarır, sırtınıza piknik tüpü bağlayıp uçarak ülkeyi baştan başa dolanırsınız. Saçma olduğu kadar eğlenceli ama, kabul edin... Bunlar benim her gece rüyalarımda gördüğüm saçmalıklardan sadece birkaçı. Hele bir deşin hatıralarınızı, neler vardır sizinkiler arasında da kim bilir...

Hayal gücümüzden bahsediyorum. Şehirler arasına sıkışmış rutin hayatımızdan bizi kurtaran yegane süper gücümüzden! Ne zaman *Scribblenauts* oynasam bu süperlikle dolup taşar, hayatımda hiç olmadığı kadar "kontrol bende" hissederim. Bu hem bir "oyun" olduğu için, hem de sınırları çizen ben olduğum için bana iyi gelir. Tıpkı rüyalarımda olduğu gibi.

Ne vereyim abime?

Öncelikle *Scribblenauts*'a bu oyundan giriş yapacaklar için oyunun atmosferini biraz özetlemekte fayda var. *Scribblenauts* platform tarzı yapısıyla bir puzzle oyunu serisi. Ama karşınıza çıkacak tüm zorluklarda kullanmak üzere sihirli kaleminizle yazdığınız tüm öğeler gerçek oluyor! Aldatılmış bir ejderha mı lazım? Karşınızda! Yeşil kanatlı cam bir şişe mi gerek? Hemen geliyor! Oyunun inanılmaz büyük bir kelime ve sıfat kütüphanesi mevcut. Yapımını en aklımın almadığı oyunlardandır *Scribblenauts*...

Warner Bros yine bu akıl almazlığı tekrarlamış ve bizlere en uçuk kaçığından bir *Scribblenauts* oyunu daha üretmiş. Hem de daha önce *Scribblenauts* oyunu oynamamış bir kitlenin de ilgisini çekebilecek şekilde. Sebebi ise basit; *Scribblenauts Unmasked* neredeyse bütün DC Universe karakterlerinin geçmiş-günümüz tüm türevlerini kapsıyor! Son göze batan DC temalı oyunun *Injustice* olduğunu düşünürsek, bu sefer DC evreninin karizmasının aniden sevimliliğe evrilmesi sizi üzebilir... Üzmesin. Vurdu kırdı bi' yere kadar sevgili Oyungezer, sıra bulmaca çözmeye geldiğinde o bulmacayı binlerce farklı yoldan çözdürebilen bir oyun varsa, varsın *Hello Kitty* oyunu olsun o, ben yine oynarım.

DC Universe hayranları, toplaşın

Gelelim işin DC evreni ile harmanlanmasına. En fenasından bir DC evreni hayranı değilim ama bir geek, süper kahramanlardan en fazla ne kadar uzak kalabilir ki? Oyunda ana DC kahramanlarından, film ve çizgi romanlarda bir kere yüzü gözüken merdiven altı tiplere kadar geniş bir arşiv var (ünsüz süper kahramanlara merdiven altı tip dediğim için bu gece tedirgin uyuyacağım). Hatta kahramanların yıllar ve farklı senaryolar içerisinde aldıkları değişik versiyonların hepsi de birebir oyunun içinde. Ama DC evreni ile aranız iyi değilse de korkmanızı gerektirecek bir durum mevcut değil. Bir bulmacayı Wonderwoman'ı kullanarak geçmeniz de mümkün, çelik yelek giymiş bir dinozorla da (sanırım bu cümle *Scribblenauts*'un tek cümlede özeti oldu). Kaldı ki oyun size sıfırdan süper kahraman yaratma gibi bir özellik de sunuyorken çelik yelek giymiş dinozorunuzu alın vitrine koyun efenim, paniğe lüzum yok.

Uzun zamandan beri *Scribblenauts* oyunlarının okullarda ders veya ödev olarak işlenmesi gerektiğini savunuyorum. Yaratıcılığı ve İngilizce kelime haznesini bu kadar eğlenceli geliştirebilen eşdeğer bir şey düşleyemiyorum. Eminim ki uzun vadede bu oyunu oynayan insanlar bizim dokuz senelik zorunlu İngilizce derslerimizden çok daha İngilizce kelime öğrenmiş şekilde kapatır oyunu.

Sonuç olarak; DC evreninin hayranı olsanız da olmasanız da bu büyüleyici etkileşime sahip oyunu çıtır çerez niyetine bir cuma gecenize sıkıştırın. Her ne kadar "çocuk oyunu" olmasa da, çocuğunuz, yeğeniniz, ufak bir kuzeniniz ile *Scribblenauts* oynamak da hiç fena bir fikir değil. Hayal gücünüze bol şans diliyorum. @ **Berkan Cesur**



Batman'inizi nasıl istersiniz?



Joker'den bu sevimli haliyle nasıl korkucaz bilemedim...

Kelime Hazinesi

Laikliği Scribblenauts'tan öğrenecek değiliz! Fakat oyuna "laik" kelimesi de eklenmiş, dikkatimizi çekti. Diğer yandan boyoz ve çiğdem gibi yerel değerlerimiz unutulmuş.



+

- Tek sınırınız, hayal gücünüz
- 10-12 saatlik oyun süresi
- Bazı bulmaca çözümleri akla mantığa sığmıyor

–

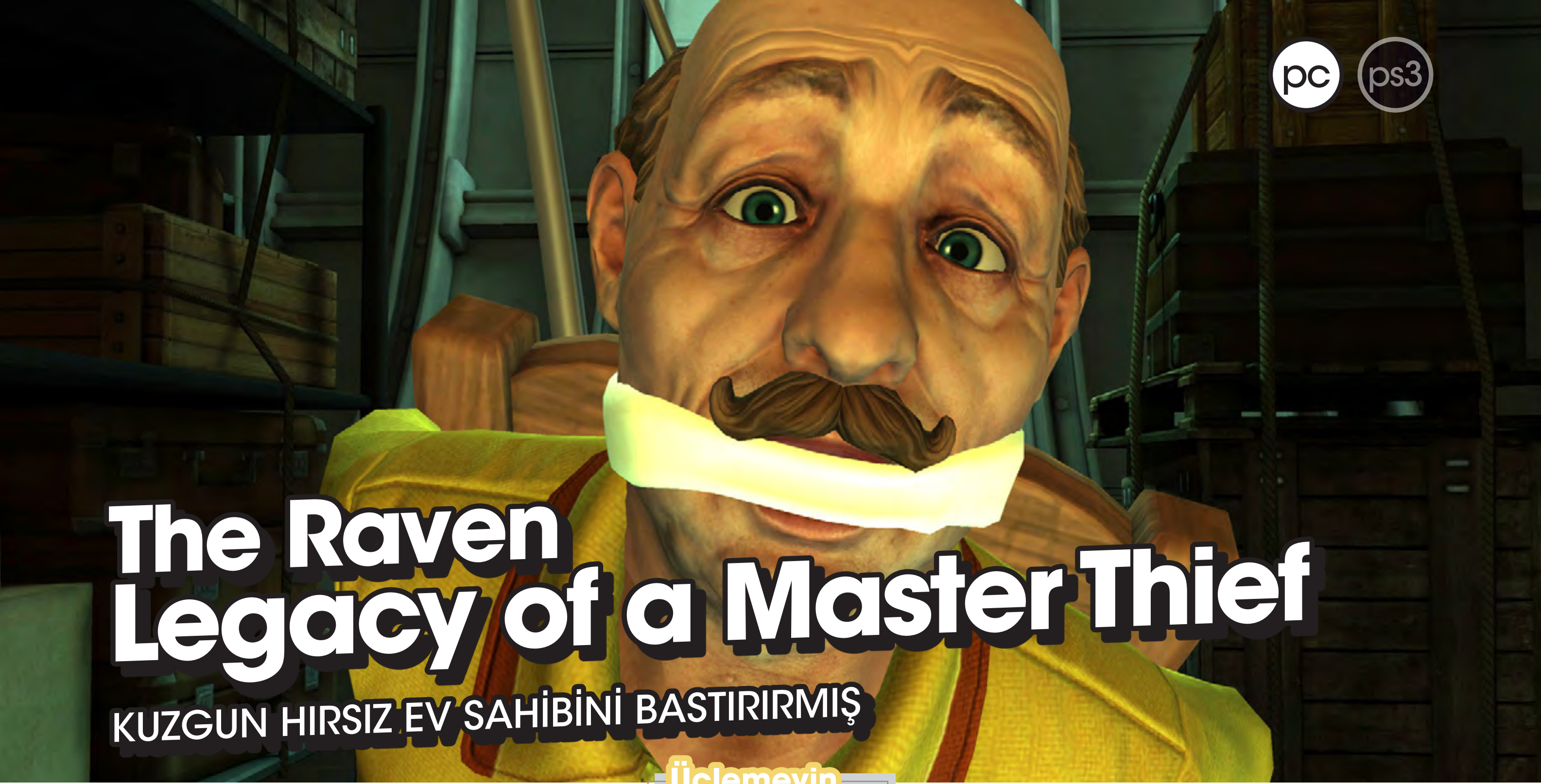
- Lisans sorunlarından ötürü en bilinen DC karakterleri yok (epey ünsüzler genelde)
- Basit hikâye
- Fiyat

7+

SON KARAR

Sporcunun zeki, çevik ve ahlaklı olanını üretmek bile varken, kaçırılmamalı.

Tür: Platform / Bulmaca **Yapım:** Warner Bros. **Dijital İndirme:** 40$ (Steam) **Dahası İçin:** www.scribblenauts.com



pc ps3

The Raven Legacy of a Master Thief

KUZGUN HIRSIZ EV SAHİBİNİ BASTIRIRMIŞ

The Raven - Legacy of a Master Thief ismi bazılarınıza tanıdık gelmiş olabilir. İsmini Sinan'dan duyuncaya kadar radarıma girmemiş bir oyundu aslında. Sonra baktığımda oyunun teee Temmuz ayında çıkmış olduğunu gördüm. "Bu kadar geciktirmenin ne gereği vardı incelemeyi?" demeyin, ilk başta ben de öyle diyecek gibi oldum ama meğer oyun bir üçlemeymiş. İlk oyun olan *The Eye of the Sphinx* Temmuz sonu, ikinci oyun *Ancestry of Lies* Ağustos sonu, son bölüm olan *A Murder of Ravens* ise Eylül sonunda teşrif etmiş. Her işte bir hayır vardır denir ya, işte bu oyunu zamanında fark etmemiş olmam ve hakikaten çok hayırlıymış. Aksi halde sizi yanıltmış olabilirdim ama artık oyunun üç kısmını da gördüğümüze göre kandırılma şansımız yok.

Neden böyle olumsuz bir giriş yaptım? Çünkü ilk oyun hatalarına rağmen eğlenceli olsa da gördüm ki ikinci oyunda gözle görülür bir düşüş yaşanmış, son oyun ise bunun da üzerine koyarak serinin en zayıf halkası olmayı başarmış. Doğrusu bu oyuna üçleme demek bile yanlış.

2011 yılında *The Book of Unwritten Tales* isminde nefis bir macera oyunu oynamıştık. İşte o oyunun geliştiricisi KING Art Games'in oyunu bu *The Raven*. Aslında konusu da hiç fena sayılmaz. Zamanında Raven isminde çok ünlü bir hırsız varmış; 50'lerde soymadığı banka, eserlerini çalmadığı müze kalmamış. Kendisine Raven, yani kuzgun denmesinin sebebi hırsızlık yaptığı yerlerde kartvizit olarak geriye bıraktığı siyah tüymüş. Ama işte günün birinde Nicolas Legrand isimindeki Fransız bir dedektif Raven'ı vurup öldürmeyi başarmış. Oyun başladığında takvimler 1963'ü gösteriyor ve çok değerli mücevher çiftinin ilk parçası olan Eyes of the Sphinx'in müzeden çalınışına şahit oluyoruz. Şüpheli ise Raven'ın ta kendisi (en azından Legrand böyle düşünüyor) ve biz de polis memuru Anton Zellner rolünde kendimizce bu gizemi çözmeye, Legrand'a yardımcı olmaya çalışıyoruz. Raven ölmüş müdür, yaşıyor mudur, soygunları yapan bir taklitçi midir, tanıdık biri midir?

Anton Zellner çok sevimli bir ana karakter. Legrand'a yardımcı olmaya, kendini kanıtlamaya çalışması, "hayır" cevabını kabul etmemesi ve şirin tipi ile bir anda kanınız ısınıveriyor bu İsveçli polise. İlk oyun gayet de eğlenceli, önce trende dedektifçilik oynuyor, Legrand'a yardım etmeye çabalıyoruz. Elbette trende bir barones, bir doktor, bir cinayet romanı yazarı gibi farklı karakterler de var. Bunlardan bazılarının da yardımımıza ihtiyacı oluyor, örneğin baronesin çalınmış cüzdanını bulmaya çalışıyoruz. Ancak bunlar bir anda fark edeceğiniz üzere ana hikâyeye bağlı değil, yalnızca çözdüğünüz takdirde ek puan kazandıran minik görevler. Bu ek puanları da ekrandaki tıklanabilir eşyaları görmek için harcayabiliyoruz. Sonra kendimizi bir gemide, bir cinayeti çözmeye çalışır halde buluyoruz. Tam eğlenerek ve kolayca (bulmacalar gayet basit çünkü) oynarken oyun bir anda pat diye bitiyor. Yani nasıl anlatayım, keyifle bir dizi izlerken tam ortasında elektriklerin kesilmesi gibi bir bitişi var. O an anlıyorsunuz ki bu bir üçleme değil, tek bir oyunun rastgele üçe bölünmüş hali.

İkinci oyun ilkinden bile kısa sürüyor, yine pattadanak bitiveriyor ve içerdiği bulmacacıklar daha bile kolay. Yani gözle görülür bir geriye gidiş var. Kahire'de geçen kısımlar fena değil, müzeyi falan dolaşmak eğlenceli ama yenilikler de bu kadar. Ha bir de Raven'ın güya kim olduğunu öğreniyoruz bu bölümde ama hiç de beklediğimiz etkiyi yaratamıyor oyun.

Üçüncü oyun ise hakikaten büyük hayal kırıklığı. Bu kadar güzel başlayan bir hikâyeyi nasıl bu kadar batırabildiklerine dair çok fazla fikrim yok ama işte bu yazıyı üçüncü oyundan sonra yazıyor olmanın güzelliği de bu. Eğer sıkı bir adventure sever değilseniz bence bırakın *The Raven* yalnızca ismini duyup merak ettiğiniz bir oyun olarak kalsın. **@ Eser Güven**

Üçlemeyin artık...

Her biri kendi içinde başlayıp bir yere bağlanan, bölümlerinin bir bütünlüğü olan üçlemelere itirazımız yok (varsa da az var). Ama yani "bitirdiğimiz kısmı yayınlayalım, sonra devam ederiz bir ara" mantığıyla üçleme işine giren yapımcılar; lütfen kendinize gelin, olmuyorsa da ikileyin...

+

- Seslendirmeler ve müzikler çok çok güzel
- Güzel başlayan, ilgi çekici bir hikâye
- Sevimli ana karakter

-

- Bölümler pat diye kesiliyor
- Hikayenin sonu ve güya sürpriz kısmı çok zayıf
- Animasyonlarda çok hata var

6

SON KARAR

Çok iyi başlayan ilk bölümün ardından hayal kırıklığı ile sonuçlanan bir oyun.



Çok sevimli yav şu polis, tişörtün güzelliğine bakar mısınız?

Tür: Macera **Yapım:** KING Art Games **Dağıtım:** Nordic Games **Dijital İndirme:** 25$ (Steam) **Dahası İçin:** raven-game.com

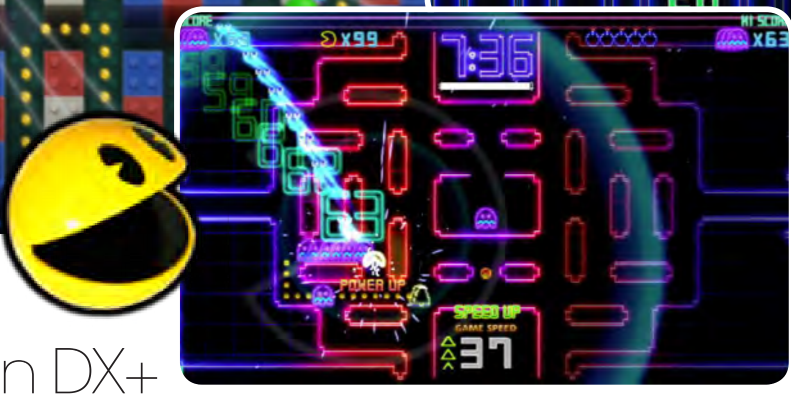


-Pişman mısın?
-Sinyora, mi no understand.

inceleme pc ps3 360







PC'NİN BAŞI KEL DEĞİL!

PAC-MAN

Championship Edition DX+

Ben öyle çok anayı babayı tırtıklayıp, emekli maaşlarıyla jeton alınan ve arcade makinesi karşısında çıldırılan yıllara yetişemedim. Ama buraların eskiden hep dutluk olduğunu iyi bilenlerdenim. İlk *PAC-MAN*'e gecikmiş bir nesil olsam da Atari karşısında kaç sabah sarı hapları yutup, büyük lokmayı ham yapınca hayalet kovaladığımı bir ben bir de "YAT ARTIK, BUNLARI MI SORACAKLAR SANA OKULDA ÇOCUK!?" diyen annem bilir." Tabii şimdi oyunlar işim olduğundan böyle rahat konuşuyorum ama siz beni örnek alıp ananıza babanıza artistik yapmayın, ağzınıza yersiniz terliği.

Öhöm, konumuza dönelim... *PAC-MAN*'in *Championship Edition DX* sürümü geçtiğimiz yıllarda konsollara çıkıp ağzımızı sulandırmış, ama ne kadar beklesek de biz PC'cilere uğramamıştı. Yahu *PAC-MAN* işte, açarsın internetten oynarsın da demeyin. DX sürümünü ben daha önce denememiştim ama DX+ sayesinde PC'de oynayınca farkına vardım ki; İŞİ GÜCÜ KENARA ATIN, YENİ BAĞIMLILIĞINIZ BURADA diyorum, başka da bir şey demiyorum. *PAC-MAN Championship Edition DX+*, tonlarca modun yanında sizleri hem klasik hem de baştan sona yepyeni bir *PAC-MAN* çılgınlığının içine sokuyor. Oyunun tanımı biraz olsun değişse de eğlencesini klasik oyuna göre onlarca kere katlıyor. Başlaması kolay, arınması zor. Tam bir işten, dersten, gün temposundan kaytarma oyunu olmuş. Bilin ki bu inceleme geciktiyse sebebi de tam olarak bu oyunun hastalık derecesinde yaptığı bağımlılıktır...

Peki DX nedir, yenir mi?

Bilmeyenler için özet geçelim. DX sürümü ile *PAC-MAN*, klasik sarı hapları yutma/yaratıklardan kaçma rutininin yanında bir de süre bazlı rekabet unsurları kazanıyor. Oyunu tek kelimeyle "soluksuz" bir maceraya çeviren bu sistem, yaratıkları uyandırma gibi mekaniklerle de süslenmiş ki tadından yenmez. Artık yaratıkların nereden ne şekilde çıkacağını tahmin etmek yerine, spontane ve daha çeşitli kaçışların içinde bulacaksınız kendinizi.

Bugüne kadar duyduğunuz tüm HD'leştirme, re-make ıvır zıvırlarını unutun. Ben bu kadar dar bir alanda bu kadar iyi bir oyun ve eğlence iyileştirmesi görmedim. Bizim klasik *PAC-MAN*'den aldığımız eğlence 1'se bu 10. Klasik görseller 1'se bu 100. Müzikler ise yeme de yanında yat drum n' bass şarkıları ile bezeli. Tarihte ilk kez *PAC-MAN* gibi bir oyun kendi hardcore oyuncularını üretebilir vaziyette, demedi demeyin.

Pac, aç bakayım oğlum ağzını

Oyunun Steam üzerinden hayli aktif ve oyuncuyu hep daha fazlasına sevk eden bir de çevrimiçi skor tahtası mevcut. Eğlenceliğine şöyle bir-iki el oynayayım derken, global rank kasacağım diye hırslanıp odasına mevkilenen arkadaşım üç hafta sonrasında duş almayıp odasından çıkmadığı için itfaiye tarafından camdan çıkarıldı, bilginiz olsun.

Bu arada, halihazırda DX sürümüne konsol üzerinde sahipseniz DX+'ı yeni bir oyun olarak satın almanıza gerek yok. Gerekli güncellemeleri yaparak DX+ özelliklerine sahip olabiliyorsunuz. Oyunun henüz cross-platform özelliği olmadığından ötürü DX+ kullanıcısı PC oyuncuları ile oynayamasanız da oyunun unutulup gittiği falan yok. İnanmazsanız Leaderboard'ları kendiniz kontrol edin, hareketliliği görün.

Bunca güzel özgün modernleştirme ve övgünün yanında bir antipatik duruş da var ki değinmeden geçmeyi çok düşündüm, ama aklımın köşesinde duracağına dışarı vurayım da rahatlayayım dedim. Namco hangi akla hizmete yapmış bilinmez ama oyunun bazı özellik, skin ve modları Facebook'ta skor paylaşımları, oyun daveti göndermeler vs. gibi sosyal paylaşımları yaparsanız açılıyor. Her oyuncunun açmak isteyebileceği, oyunun klasik görünüm modu da ne yazık ki bu listede. Üç kuruşluk spam içeren Twitter uygulamalarının kullandığı bu yöntem yakında zaman tünelinize BU ADAM BU KIZLARI NASIL TAVLADI reklamları basarsa da şaşırmayın (şaka şaka...) **Berkan Cesur**



30 yıldır bu neyin öfkesi, BU ÇİLE BİTSİN! :(

Çok Gereksiz Bilgi

İşaret parmağınızı kulak kepçenizin girişine götürür aşağı yukarı yaparsanız, PAC-MAN'in yürürken çıkardığı sesi duyuyorsunuz. İnanmazsanız deneyin.

+

- Eğlenceli görsel skin'ler
- Çevrimiçi skor tahtasının gaz vericiliği
- YouTube'dan aratıp aratıp indireceğiniz Pac-Step parçalar

–

- Arkamızdan 30 yıldır sıkılmadan koşan o tipsiz canavarlar :(

8+

SON KARAR
Bir PAC-MAN oyunundan beklemeni veriyor, daha fazlası yok.

Tür: Aksiyon **Yapım:** Namco Bandai Games **Sistem:** Ekonomik **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) **Yaş Sınırı:** Yok **Dahası İçin:** www.pacman.com



TELEGLITCH DIE MORE EDITION

BEYAZ SAÇ BOYASI YOK, TELEGLITCH VAR!

Lana Del Rey "Born to Die" şarkısıyla ortaya çıktığında "mehehe bu ne ya kız şarkısı!" dememeliymişiz. Gün geliyor devran dönüyor, en olmadık yerde bu şarkı bile anlam bulabiliyormuş...

Dark Souls'da ölmeye doyduk, *Hotline Miami'de* ölmekten bıktıksa, *Teleglitch*'te resmen ölmek için doğuyoruz sayın okur. Hayır ölüp durmaktan da iyice sapıkça zevk alan garip bir varlığa dönüşüyoruz ya, düşününce hayret ediyorum.

Evanescence dinleyip ölmeyi isteyen komşu kızı Ceren

Teleglitch gerçekten başka bir oyun. Yapımcılar modern oyunlar yapıp grafiklerle gönlümüzü çalarken bilirsiniz arada nostaljik vuruşlar "*of ne güzeldi o günler*" hislerimizden yolunu bulur. Mesela *Retro City Rampage* buna çok güzel bir örnek. Tamamen retro öğelerle bezeli bu oyun tam anlamıyla bir eskileri yad etme ayiniydi. Az önce bahsettiğim *Hotline Miami* de farklı değildi. Gelgelelim *Teleglitch* ne modern dünyanın bir ürünü, ne de geçmişte yaşayan ilkel bir yapım. Oyun dünyasının arafında kalmış tatlı bir kâbus desem yeri. Kabul, grafikler Atari devrinde bile daha iyiydi ama uzun zamandır *Teleglitch*'in sahip olduğu kadar "stil" duran retro grafiklere rastlamadım. Bunun yanında oyunun harita, açısal görünüm ve yapay zekâsı da bazı günümüz FPS'lerinden daha iyi. Ölmekten zevk almayı bırak, bir de bizi ne güzel öldürüyor diye över olduk ya, hadi bakalım... (Oyun beni öldürdükten sonra "oopsie!" diye bir tepki verince ne düşüneceğimi şaşırdım tabii.)

Oyuna standart bir tabancayla başlayıp kendi keşiflerinizle şekillendirmek de, rastgele eşyalarla yolunuza başlamak da sizin elinizde... Bunun yanında *Die More Edition* ile oyuna eklenen bir diğer özellik de sıradaki bölümü seçme olayı. Böylelikle "zorluk" psikolojisi *Teleglitch* evreninde sıkıcılık anlamına gelmiyor, kendinizi belli bir yere sıkışmış hissetmiyorsunuz. Gerçi hissederseniz de sıkışıklığınızı yarım saniye içinde gideriyor yaratıklar, sağ olsunlar.

Buradan Koreli kızlara sesleniyorum

Die More Edition'dan bahsederken sadece orijinal *Teleglitch*'e neler eklendiğinden bahsetmek istemiyorum, zira birçoğunuz gibi ben de oyunu bu sürümü ile tanıdım. *Teleglitch* faciayla sonuçlanan bir deneyin sonrasını anlatan, yukarıdan görünüşlü bir korku oyunu. *Soldat* hissiyatından *Deadspace*'e kadar farklı bir sentez olan oyun amaçladığını çok iyi başarıp insanı çaresiz hissettirebiliyor. Hissettirebiliyor, ama garip bir şekilde "yeter ulan!" deyip başından kalkmayın diye de özel bir büyü atıyor sanki. Rastgele olarak üretilen haritaların her seferinde size başka deneyimler sunmasının bunda payı büyük elbet ama asıl nokta bu değil. *Teleglitch*'i bitirmek bir ölüm kalım meselesi, bir oyunculuk yemini, belki de yakın gelecekte Kore'de kız istemek için gerekli bir şart...

Kötü haber üstüne kötü haber vermiş gibi olacağım ama oyunun bu kadar zor oluşu yanında bir de ekstra zorlayıcı bir save sistemi var. Beşinci seviyede mi öldünüz? Üçüncü seviyede günaydın demeye hazır olun. Oyunun kendine has "görüş açısı" sistemi ile sıradaki saldırıyı, köşe başından fırlayacak yaratığı ve bilimum talihsiz serüvenler dizisini tahmin etmek imkansız. Hani Amerikan filmlerinde tıkırtı gelen odaya doğru yürüyenleri anlamazdık ya, hah, o anın empatisini yapmak için eşsiz bir örnek *Teleglitch*.

"*Oyungezer dergisi oyunları bitirmeden incelemesini yazıyor!*" diye dedikodu çıkarmak için de kaçmaz bir fırsat *Teleglitch*. Çünkü bitiremedim lanet olası oyunu :(**@ Berkan Cesur**



Karakteristik renkler her seferinde Dark side of the Moon kapağını hatırlattı.

Agresif Adam, Gelme!

Zamanında, oyunların kök söktürdüğü günlerde yapıştı üstümüze bu kaybetmeye doymama alışkanlığı. Sonrasında iş eğlenceye dönüştü, kalbimiz sıkışana kadar kaybetmenin eğlenceli tarafı yoktu ama eğleniyorduk işte! Oyunlar zorladıkça, başarının kıymeti de arttı.

Eğer ki bu retro duygu size göre değilse, *Super Meat Boy*'un demosunu indirip on dakika sonrasında ekrana bağırmaya başladıysanız, *Teleglich*'ten köşe bucak kaçın. Korku oyunlarını sevmeniz, bu oyunu oynamanız için yeterli sebep değil. *Teleglich*'in kitlesi zoru severler..

Altını çize çize bir hâl oldum sevgili okur. Ben ettim, sen etme olur mu?

+

- Karakteristik grafikler
- Aksiyon bolluğu
- 50MB'ın insanı çaresiz hissettirebilmesi

–

- Böyle böyle deliriyor insan!

9

SON KARAR
Fıtık olmak hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı!



Oyunun görüş açısı sistemi enfes fikir ama "hareket hastalığı" yapabiliyor.

Tür: Shooter / Korku / Bağımsız **Yapım:** Test3 Projects **Dijital İndirme:** 13$ (Steam) **Dahası İçin:** www.teleglitch.com

ALIEN RAGE



TEK ÖFKELENEN UZAYLILAR DEĞİL

Bir tarafta evindeki bilgisayarla dünyayı kasıp kavuran oyunlar üreten bağımsız yapımcılar varken, arkasında firma desteği olan bazı yapımcıların oyunlarını gördükçe gözümden bir yaş süzülüyor, uzaklara dalıyorum. Tabii ki bu haldeyken kaçınılmaz, Nuri Bilge Ceylan kamerasını bana doğrultuyor...

Yine o hüzünlü günlerimden birindeyim sayın okur.

Artık alıştık uzaylılarla düşman olmaya. Şimdiye kadar kaç yüz oyunda kaç uzaylının koca kafasını patlatmışızdır, saymayı bile unuttuk. Unuttuk ama, dünyayı uzaylılardan kurtarmak gibi ulvi bir görevimiz varsa bizim de bazı haklarımız olmalı sayın okur. Mesela artık uzaylı içeren oyunlarda biraz olsun özgünlük görmek istiyor bu deli gönül. Azıcık derin bir hikâye istiyor. Tüm dayanağımızın *XCOM* oyunları olmasına vicdanımız el vermiyor.



Alien Rage bırakın bunu başarmayı, başarmayı denemiyor bile. Oyun tam bir "sen bi' silahsın, gidiyorsun". Sözde oyuna derinlik katması gereken yetenek sistemi ise, "yapımcılar boş zamanlarında kodlamış" fikrine kapılabileceğiniz kadar basit.

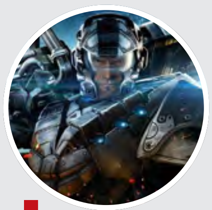
Neresinden tutsak?

Yiğidi öldürelim, hakkını da yiyelim. Grafik için epey uğraşılmış, hatta üst düzey bir grafik başarısı yakalanmış. Tamam ama oyun dünyasında çığır açmayacağı belli bir oyunu bu denli donanım hantalı yapmanın ne denli doğru olduğu tartışılır. *Crysis 3* için sistem yenileyen bir insanı bir noktada mantıklı bulabiliriz ama *Alien Rage* için kimsenin bunu yapmayacağı aşikar.

Özetle; *Alien Rage* dümdüz bir yapıda, oyuncunun dünyayla minimum etkileşebildiği, güzel headshot serileri yakalandığında eski moda *Unreal Tournament* ses efektleri veren vasat bir FPS. Oynanmasının tek sebebi de bu bahsettiğim eski moda havası. Eğer bu yanı ilginizi çekiyorsa Steam'deki demosunu deneyin. Yok ben eskilere hiç bulaşmayayım derseniz yakınından bile geçmeyin.

(Multiplayer yorumu da beklemeyin, sunucular hep boş.)
Berkan Cesur

pc ps3 360



+
- Grafikler şaşırtıcı derecede iyi
- Eski FPS trendleriyle yoğurulmuş olması

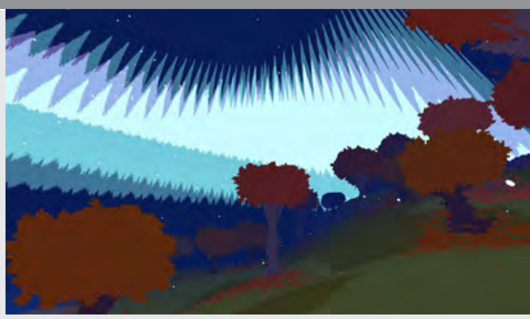
–
- Geri kalan her şey

5

SON KARAR
Eski FPS'lere özleminiz sevgili özleminden fenaysa deneyin.

Tür: Aksiyon/FPS **Yapım:** CI Games **Sistem:** Süper **Dijital İndirme:** 20$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** alienragegame.com

PROTEUS



DOKTOR BU NE?

Modern sanata karşı nötrüm. Çünkü insanların anlamsız tablolara anlam biçmeye çabalarken bir taraftan şaraplarını yudumlamalarının yarattığı samimiyetsizlik bana hep gülünç gelmiştir. Ama bunun yanında en orijinal ve ezber bozan sanat eserlerinin modern sanat takipçisi artistlerin elinden çıktığı da bir gerçek. Şimdi, "bayram değil seyran değil Berkan bundan neden bahsediyor?" demişsinizdir. *Proteus* öyle bir "şey" ki, ne oyun, ne bir tablo, ne bir animasyon ne de bir resim. *Proteus* başlı başına bir deneyim. Onu samimiyetsizlikten ayıran nokta ise, hepimizin bu deneyimi evimizde, kimseye hava atma kaygısı gütmeden, bir başımıza deneyimlememiz.

Hâlâ *Proteus* hakkında aklınızda bir fikir tam olarak oluşmadıysa, bu benim suçum değil. Bu gerçekten daha önce deneyim etmediğimiz derecede garip bir şey. Adeta bir jetonu atıp ihtişamlı bir gösteriyi birkaç dakikalığına izlemek gibi. *Proteus*'ta ne görev ne de silahlar var. Ne dünyayla bir etkileşim ne de bir amaç... *Proteus* sadece içgüdülerinize kalmış ve bu içgüdüleri destekleyecek bir atmosferde bir keşif izlencesi.



Piksel art grafikleri ve bu dünyadan olmayan müzikleriyle *Proteus*'un başından kalktığınızda "ne oyundu be!" demeyecekseniz ama garip bir şekilde hoşunuza giden "bu neydi şimdi?" hissiyatıyla dolup gülümseyeceksiniz. Ne kadar uğraşsam da bu yapımın insanda oluşturduğu izlenimi tarif etmemin imkanı yok. Tek yol deneyim edip görmek. Bir battaniye altında ve bir kahve eşliğinde.

Steam'de, oyun forumlarında ve hatta *Proteus*'un adının geçtiği tüm mecralarda bunun bir oyun olmadığı ve satın alınmaması gerektiği yazıyor. "Deneyim" satın almak ne zamandan beri zaman kaybı oldu ki?

Normalde oynanmalı diye bitirirdim ama *Proteus*'u böyle bitirmek kesin bir yanlış olur. O yüzden: "Hissedilesi."
Berkan Cesur

pc ps3 vita



+
- İnsanda yarattığı garip mutluluk
- Eşsiz bir deneyimin sözlük anlamı

–
- Bir hikâyeye bürünseydi diye düşünmeden edemiyor insan

8

SON KARAR
Minecraft'a LSD içirmişler.

Tür: Deneyim **Yapım:** Ed Key & David Kanaga **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) **Dahası İçin:** www.visitproteus.com



MARLOW BRIGGS AND THE MASK OF DEATH

ANOTHER "BRIGGS" ON THE WALL

Sessiz sedasız, ne kadar kıyıda kalmış oyun varsa ayıkladık galiba bu ay. *Marlow Briggs* de bu arada kalmışlardan biri. Arada kalmış dedimse, aklınıza her şeyi orta şekerli "ya tutarsa" oyunları gelmesin. Eminim ki bu oyun Ubisoft'un elinden çıksa *Marlow Briggs* için sayfalar ayırırdık, EA yayımcılığına el atsa belki de haftalarca konuşurduk. Ama olmuyor işte, küçük adımlar atmadan o raddelere varılmıyor.

Ortaya karışık

Marlow Briggs biraz *Far Cry*'la epey *God of War*'un, ucundan da *Devil May Cry*'ın birleşmiş hali desek yalan olmaz.



Oyunu açar açmaz "klon" bir şeylerin içinde olduğunuz hissi sizi sarıp sarmalasa da bu durum eğlenceyi azaltmıyor. Akıcı dövüş mekanikleri, patlama efektlerinin bir süre sonra görsel şölene dönüşmesi, tıpkı *God of War* oyunları gibi ardarda 500 adamı öldürmek... Sinirli geçen bir günün sonunda *Marlow Briggs* sizi koltuğunuza kilitleyecek kadar bol aksiyon dolu.

Grafikler usta işi olsa da seslendirmeler üç liralık kamera mikrofonundan yapılmış gibi. Hikâye anlatımında "espri" kullanmaya çalışan her oyun gibi *Marlow Briggs* için de seslendirme önemliyken böylesine taktiksel bir hatanın yapılması garibime gitti. Ne konuşan tipler duyulan sesle, ne de duyulan sesler konuşan tiple bağlantılı gibi. İzbandut gibi adamların sesi burnu tıkalı Okan Bayülgen seslendirmesine benziyor, n'aptınız siz abiler?

Boss savaşlarındaki uçtu-kaçtı miktarının *DMC* oyunları kadar olmasa da had safhada olduğunu söyleyebilirim. Zaten oyunun boss savaşlarından öte kendi içerisinde daha da ileri gidebilen bir noktası yok.

Çıtır çerez bir aksiyon deneyimi *Marlow Briggs*. Spottaki şakalı komikli kelime oyunum sizi tiksindirmesin, oynamaya değer. **Berkan Cesur**

+

- Bu ay yetecek kadar aksiyon
- Fena sayılmayacak espirili sunum
- Grafikler

–

- Özgünlük yok
- Seslendirme kötü

6+

SON KARAR
Bazen diplere bakmakta fayda varmış!

Tür: Simülasyon **Yapım:** Zootfly **Dağıtım:** 505 Games **Dijital İndirme:** 15$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 17

PARANORMAL

CASPER'IN EDEPSİZ KUZENLERİ

Amnesia'dan sonra patlayan YouTube reaksiyon videoları ile korku oyunları bambaşka bir sektör oluşturdu. Güncel örneklerden gidersek *Slender* ve *Outlast* ile bu trendin başarıyla devam ettirildiğini görebiliyoruz. Bundan böyle hikâye anlatımından ziyade spontane ani korkulara kasan geliştiriciler, ileride adı farklı bir isimle anılacağını düşündüğüm bir tür oluşturdular da haberleri yok bence. *Paranormal* de bu furyadan ekmeğini çıkarmaya çalışan oyunlardan yalnızca biri.

Paranormal'i farklı yapan bazı detaylar var. Bir kere oyun sadece tek bir kişi tarafından geliştirilmiş ve geliştirici arkadaşımız 20'li yaşlarında genç bir delikanlı. Tecrübesiz duruş sizi ürkütmesin, kendisi Unreal moturunu gerçekten iyi kullanmayı biliyor anlaşılan. *Paranormal* sizi tek bir hikâye içerisinde rastgele korku serüvenleri içerisine sokuyor. Bir korku oyunu oynama farzı olan cıvık arkadaş ortamında oynama noktasında bu çok önemli bir şey, oyunu her başlattığınızda korkacağınız şeyler değişiyor. Bunun yanında oyunun DLC ve güncellemelerinin sonsuza kadar (oyun dünyasında birkaç yıl demek oluyor tabii bu) ücretsiz olacağını da eklersek *Paranormal*'i denememek için çok az sebep var.







Bu sebeplerden en göze batanı da özensiz duruş. Her ne kadar oyun iki paket sigara fiyatına olsa da, nesne tasarımları ve kullanıcı arayüzü oyunun amaçladığı çizginin çok aşağısında kalmış ve üzerine düşülmemiş gibi. Desura'da tam sürüm yayınlandıktan sonra Steam'den de yeşil ışık alan oyun, "tam sürüm" seçeneği yerine "erken erişim" adıyla yayınlandı. Sanki bu da az önce bahsettiğim sebepten Steam'in kalite kontrol mekanizmasında bir sıkıntı yaşandı gibi hissettiriyor, kim bilir...

Kahkahaların havaya uçuştuğu, ışıkların kapatılıp, monitör başına üşüşüldüğü arkadaş toplantıları için ideal *Paranormal*. Alın, deneyin. **Berkan Cesur**

+

- Rastgele korku
- Ücretsiz içerik eklemeleri
- Genç geliştiricinin gelecek vaat etmesi

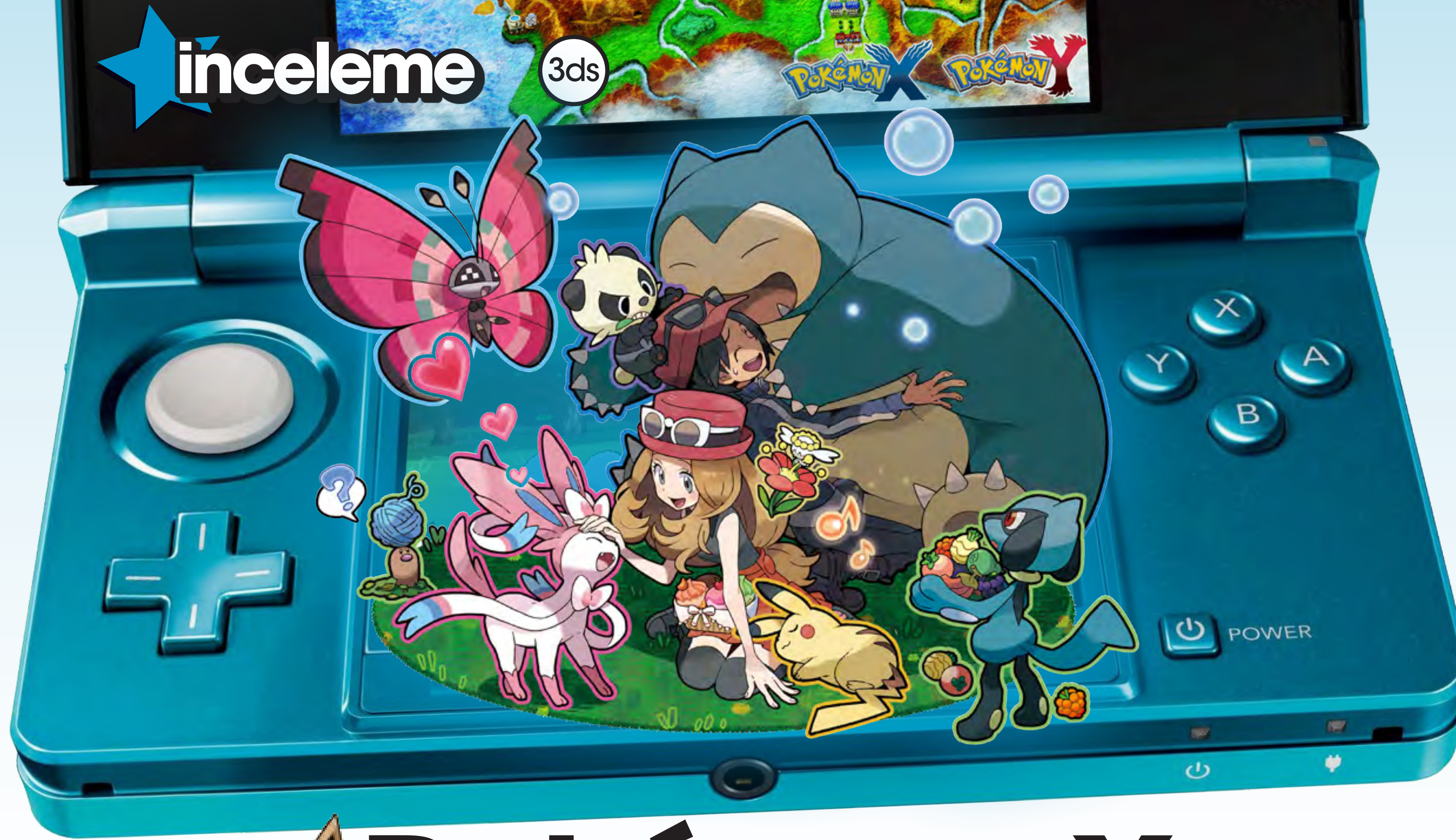
–

- Donlara doldurulası bir korku yok

6

SON KARAR
İlk ücretsiz DLC de duyurulmuşken, denemekten zarar gelmez.

Tür: Korku/FPS **Yapım:** Matt Cohen **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 13 **Dahası İçin:** www.indiedb.com/games/paranormal



Pokémon X

ADAPTÖRDEN BESLENEN CANAVAR



Nintendo ürünlerini ülkemizde bulamayışımız konusunda ne Nintendo'yu, ne de dağıtımcısını suçluyorum. Benim meselem kendini Pikaçu sanıp camdan atan o çocukla. O güne kadar, her şey o kadar güzeldi ki. Okulda Gameboy'larımızı birbirine bağlayıp Pokémon takas ederek, Pokémon kartlarıyla turnuvalar yapıp muhteşem bir çocukluk geçiriyorduk. Hatta oyunlar ve Pokémon konseptine ilgimizi daha da arttıracak çizgi film bile yayınlanıyordu televizyonlarda. Belki inanmayacaksınız ama elinde Gameboy ile gezen çocukların hor görülmediği, oyunların altın çağının yaşandığı bir döneme girmiştik.

Sonra çocuğun teki kendini "Pikaçu" sanıp camdan uçmanın iyi bir fikir olacağına karar verince her şey yerle bir oldu. Pokémon TV'den kaldırıldı, zar zor topladığımız kartlar bir anda kumar ilan edilip elimizden alındı ve hepsinden önemlisi okulda Gameboy kullanmak bir anda suç haline geldi. Eğer ki şu nesil Pokémon ve Mario'yla büyüseydi, inanın bana gençlik internet kafelerde kalitesiz oyunlarla zaman geçiriyor olmazdı. Oyun sektörü ne istediğini bilen, oyunlardan zevk alan, tüketip atmayan oyuncularla dolardı. O yüzden buraya açık açık yazıyorum: Türkiye'de oyun sektörünü bitiren "uçan Pikaçu çocuk" olmuştur! Bir gün seni bulursam, sonun çok hoş olmayacak!

Dizüstümü şarj et Pikachu!

Aradan kaç sene geçti bilmiyorum ama yıllar sonra Pokémon oynuyor olmanın insanda yarattığı garip bir etki var. İlk olarak mutlaka gülerken buluyorsunuz kendinizi. Yıllar sonra bile profesörün 3D modellenmiş halinize gelip "Kız mısın bakayım erkek mi?" diye sorması ve Pokémon'ların şirin davranışları o kadar tatlı geliyor ki. Söz konusu *Pokémon X* olduğundaysa insan gözlerini hafif kısarak, olan biteni anlamaya çalışıyor mecburen.

Yukarıda belirttiğim nedenlerden dolayı hiçbir zaman bir "Pokémon ustası" olamamıştım küçüklüğümde. En son oynadığım Pokémon oyununun da sadece ilk nesil Pokémon'lara sahip *Pokémon Blue* olduğunu düşünürsek, "ne kadar da değişmiş!" derken muazzam bir değişimi kastettiğimi söyleyebiliriz. Oyunun pikselli dünyası artık tamamen üç boyutlu olmuş, bir de üstüne ezberlenemeyecek kadar çok sayıda yeni tür Pokémon'u oyuna eklemişler.

Bilenler bilir, 2D Pokémon'larda basit bir taş-kağıt-makas mantığı vardı. Elektrik tipi Pikachu, toprak tipi Golem'e neredeyse hiç hasar veremez. Elektriğe bana mısın demeyen Golem, su tipi bir Pokémon karşısındaysa maymun olabilir. Bu da oyuncuya elindeki Pokémon'ları ve özelliklerini stratejik olarak kullanma ve ileriyi planlama imkanı veriyordu. Şimdiyse işler çok karışmış. Hem Pokémon sayısı fazla, hem de artık birden fazla özelliğe sahipler. Birbirini normalde etkileyen Ateş/Ot tipi Pokémon'lar veya Metal/Su gibi ikili özellikler sahaya girince eskisi gibi taş-kağıt-makas oynamak mümkün olmuyor. Hatta biraz bakar öğrenirim diye çaktırmadan kimin neye ne kadar vurduğunu gösteren özellik tablosuna baktım ama inanın bana hem bu tabloyu, hem de Pokémon'ları bir arada ezberlemek mümkün değil. Eski sistemin yerine "taş, makas, kağıt, kunduz, kalem, cüzdan, ateş, fare, öküz" gibi çok daha karışık bir denklem gelmiş. Bir de bunun üstüne Pokémon'ların ana özellikleri ve karakterleri gibi yan detaylar var.

Bu durum oyunu daha zor kılıyor mu derseniz, neyse ki öyle bir durum yok. Pokémon biz nostalji arayan oyuncular

İpucu

- Oyunun başlarında alacağınız EXP Share'i mutlaka açın ve sürekli açık tutun.
- NPC'lerle konuşmak bu oyunda daha önce hiç olmadığı kadar işe yarıyor.
- Oyunda zaman zaman para sıkıntısı yaşayabilirsiniz. Bunu önlemenin en iyi yolu Amulet Coin'inizi etkili biçimde kullanmak.
- Inkay'ı, Malamar'a evriltebilmeniz için 3DS'i ters tutmanız gerek.
- Pokémon X ve Y ile gelen en güzel özelliklerden biri Mega-Evolution. Yalnızca belli pokémonlar, yalnızca savaş sırasında bu moda girebiliyor. Zorlandığınız savaşları geçmenin en iyi ve en keyifli yolu.



Pokémon'larınızı geliştirmeniz şart değil. Durumlarına göre farklı özellikler öğrenebiliyorlar.

gibi genç ve daha enerjik bir kitleye de hitap etmek üzere yapılmış. Dolayısıyla hemen her sorunun basit bir çözümü var. *Pokémon X*'i detaylarına gömülerek oynarsanız, menajerlik oyunlarını aratmayacak derecede teknik ve derin bir oyun bulabilirsiniz. Ancak aylarca uğraşıp hayalinizdeki kadroyu toplayıp en güçlü Pokémon'ları derlemenin bir ödülü veya kullanım alanı yok. Rastgele, detaylara çok takılmadan ilerleyerek de oyunu bitirmek mümkün. Oyunun her döneminde aynı kalan yapısı da öyle aman aman değişmemiş zaten. Klasik olarak farklı Pokémon salonu liderlerini yenip madalyalarını alıyoruz, arada da çeşitli amaçlar için kurulmuş kötü bir örgütü devirip, dört elit ustayla kapışıyoruz. Şimdiye kadar defalarca işlenmiş ve kurgulanmış bir öyküyü çok da farklı sunamazlardı ama yine de iyi iş başardıklarını söylemek zorundayım. Bu sefer oyun Kanto bölgesinde başlıyor ve klasik olarak kapıştığımız rakibimiz yerine belirli bir arkadaş grubu eşliğinde ilerliyoruz. Bu gruptaki karakterler zaman zaman size yardım etseler de, bir noktada kopup kendi yollarına gidecekler.


Pokémon dövüşü özünde hâlâ aynı: İki taraf sırayla birbirine çeşitli etkilere sahip hareketlerle saldırıyor.

POKÉMON X'İ DETAYLARINA GÖMÜLEREK OYNARSANIZ, MENAJERLİK OYUNLARINI ARATMAYACAK BİR OYUN BULABİLİRSİNİZ


Snorlax'ı beslemek aranızdaki bağı güçlendirmenin kolay bir yolu.

Delikanlı Pokémon topa girmez

Oyuna gelen en büyük yenilik Nintendo'nun biraz geç de olsa Pokémon'un internet üzerindeki sosyal potansiyelini fark etmesiyle ortaya çıkmış. Halen diğer eğitmenlerle oyun içinde karşılaşamasak da, teklif üzerine maçlar ayarlabiliyor veya körlemesine Pokémon takasları yapabiliyoruz. Bu takas olayı özünde oldukça ilginç olmuş. Karşınızdaki eğitmenin size ne yolladığını görmeden ortaya bir Pokémon yolluyorsunuz ve şansınza bağlı olarak diğer eğitmenin Pokémon'u geliyor. Bulacağınız şey 1. seviye bir Pidgey de olabilir, 70. seviye bir Frogninja da. Size tavsiyem sistemi kötüye kullanmadan mümkün olduğunca iyi Pokémon'ları takas etmeniz yönünde olacak. Zira karşınızdaki insanın hevesini bir kez kırarsanız, onun da bu sisteme inanıp iyi yaratıklar yollama ihtimali azalıyor.

Nintendo 3DS'in en zevkli –ve bazen yorucu– yanlarından biri de tahmin edebileceğiniz üzere gözlüksüz üç boyut destekliyor oluşu. Eminim ki sürekli üç boyutlu oynama planınız olmasa bile en azından sevdiğiniz Pokémon'ları kapışırken üç boyutlu görmeyi hayal etmişsinizdir. Artık 3DS kaldıramadığından mı, yoksa başka bir nedenden mi bilmiyorum ama oyunda sadece çok özel sahnelerde ve Pokémon savaşlarında üçüncü boyuta ulaşabiliyorsunuz. Sürekli 3D oynamak Pokémon gibi uzun soluklu bir oyunda gözü yorardı muhtemelen ve çoğu durumda savaşları üç boyutlu görmek yeterli oluyor ama yine de insan o güzel dünyaları bütün derinliğiyle görebilmeyi istiyor.

Hâlâ Pokémon'a doyamadım diyorsanız, oyun içinde iki küçük mini etkinlik daha var. Bunlardan birisi canavarlarınızın size olan sevgi ve bağımlılığını artıran Pokémon-Amie. Burada Pokémon'unuzla bulmaca çözüp, onu sevip besleyebiliyorsunuz. Antreman modundaysa balondan Pokémon'ları döverek, yaratıklarınızın temel özelliklerini geliştirmek mümkün. Söylediğim üzere Nintendo, Pokémon'un içini doldurmak ve paranızın hakkını vermek için elinden geleni yapmış ki bunların çoğu oyuna ciddi saatler harcamayı düşünmüyorsanız pek de kullanmayacağınız özellikler. Eskiye oranla daha komplike olmasına rağmen oyunun elinize şeker verecek kadar basitleştirilmesi açıkçası hoşuma gitmedi. *Pokémon X*'in altında gerçekten derin ve karışık bir sistem var ancak bunun için hiçbir neden yok ortada. Klasik olarak güçlü Pokémon'ları toplayıp, elinizde yeterince çeşit olursa hemen hemen her durumun üstesinden gelmek mümkün. Öyle antrenmanmış, Pokémon yetimhanesiymiş, yumurtaymış uğramanın pek de anlamı yok.

Pokémon X sadece seriyi üç boyuta geçirmiyor, klasik bir oyunun üstüne bolca çeşni ekmeyi de başarıyor. 3DS severler bu dönemde bolca kaliteli oyuna sahip. Pokémon da 3DS'in olmazsa olmazı, tartışmasız alınması gereken oyunu.

Ali Sezgin


Artık Pokemon'larınızın saldırılarını bizzat kendi gözünüzle görebiliyorsunuz.

+

- Derin ve eğlenceli dövüşler
- Çeşit çeşit Pokémon
- Her türlü oyuncuya hitap edecek içerik
- Çevirimiçi özellikler

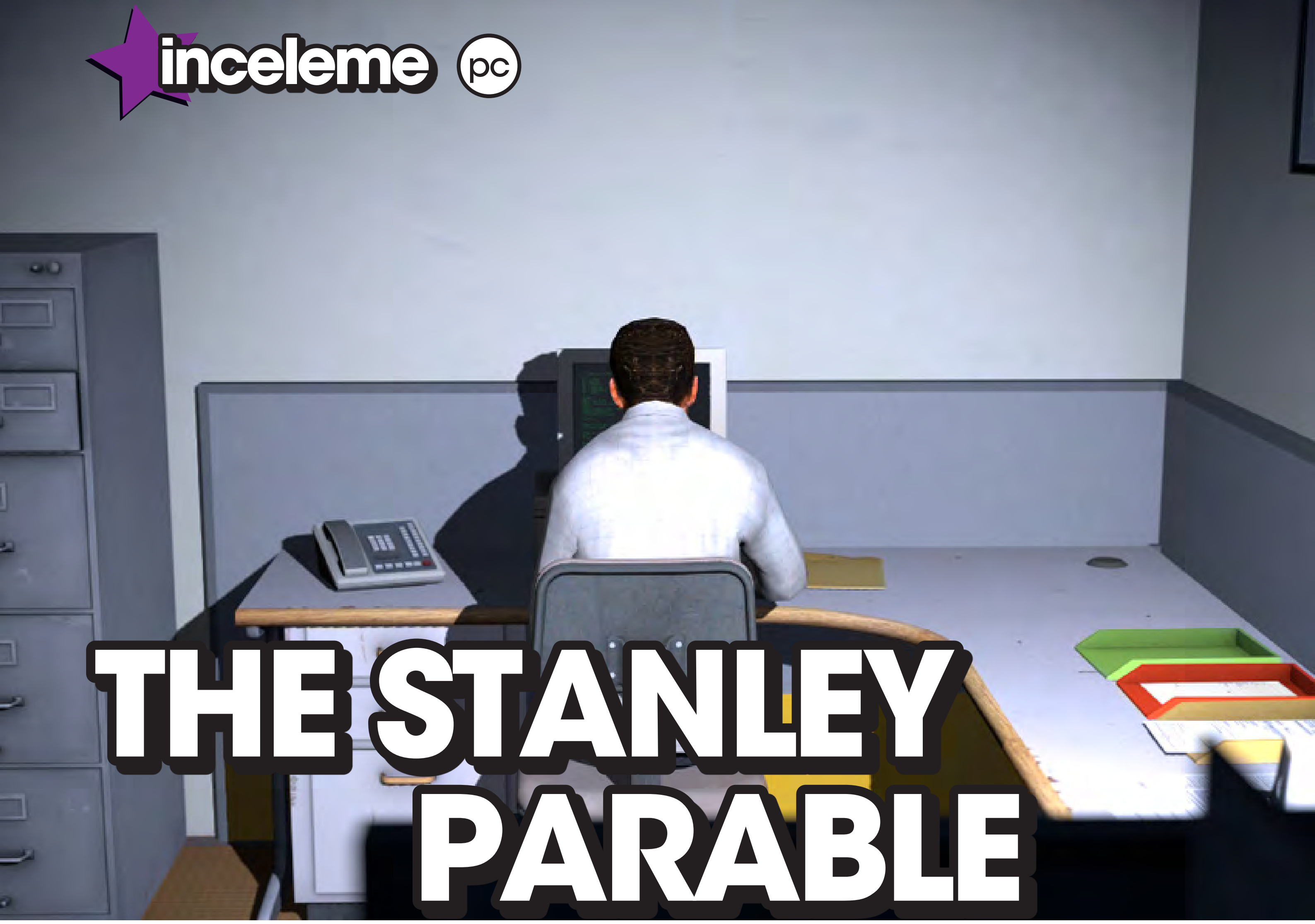
−

- Fazla karışık
- Eski oyunlarla pek ilgisi yok

9

SON KARAR
Ne zaman bir Pokémon oyununa hayır dedik ki?

- **Tür:** RYO
- **Yapım:** GameFreak
- **Dağıtım:** 505 Games
- **Dijital İndirme:** 130 TL (Nintendo Shop)
- **Yaş Sınırı:** 8
- **Dahası İçin:** nintendo.com



THE STANLEY PARABLE

HER OTOSTOPÇUNUN OFİS REHBERİ

Bana Göre Mi?

Yazıda da biraz bahsettim ama netleştirmek lazım. TSP herkese göre bir oyun değil.

Öncelikle keşfetmeye ve oyun alanında denemeler yapmaya meraklı olmalısınız. Sizi kapıp götürecek bir hikâye, TSP'nin harcı değil.

İngilizcenizin durumu iyi olmalı. Ayrıca "sarcastic" denilen mizah anlayışına da yakın olmalısınız.

Oyunda görebileceğiniz "Choice" adında bir video var. Bu videoda mizahın sınırları bayağı zorlanıyor. Zaten siz bu yazıyı okurken değişmiş olacak içeriği. Onun dışında gücenilecek bir şey yok.

Son olarak Anlatıcı'nın Stanley'nin yanında sizinle de konuşacağını, dramadaki dördüncü duvarı bolca yıkacağını unutmayın. Hazırlıklı olun.

Bir oyun düşünün. İçinde ne bir düşman, ne bir yapay zekâ, ne kullanabileceğiniz bir silah, ne de özel bir yeteneğiniz olsun. Envanter ekranı, seviye atlamak ve bölüm geçmek gibi şeylerin yerinde yeller essin. Hatta zıplamak gibi çok basit bir hareketten bile yoksun olalım. Sizce böyle bir oyun ne kadar eğlenceli olabilir? Böyle bir oyunun sizi kahkaha krizlerine sokması ne kadar olası? Eğer adı *The Stanley Parable* ise inanamayacağınız kadar çok!

2011'de bir *Half-Life 2* modu olarak hayata gözlerini açan, daha sonra da gördüğü büyük ilgi üzerine tek başına bir oyun olma başarısını gösteren *The Stanley Parable*'ı (TSP) kelimelerle anlatmak gerçekten de çok ama çok zor sevgili Oyungezerler, çünkü ciddi anlamda daha önce tecrübe ettiğimiz hiçbir şeye benzemiyor kendisi. Attığınız her adım, duyduğunuz her söz, gördüğünüz her şey bir spoiler niteliği taşıyor çünkü. Bu yüzden bu incelemeyi hazırlarken sürekli akla karayı seçtiğimi, çoğu kez her şeyi silip baştan başladığımı sizlerden gizlemeyeceğim. Yine de bir yerlerden başlamak gerek...

Her son yeni bir başlangıçtır

TSP zıtlıklar, seçimler ve mizah üzerine kurulu bir yapım. Bu bir keşif oyunu, ama aynı zamanda da değil. Stanley'i yönetiyoruz, ama aynı zamanda da yönetmiyoruz. Bir sürü seçim yapma hakkımız var, ama aslında hiçbir seçim hakkımız yok. Oyunun pek çok sonu var, ama oyunun bir sonu yok. Kafanız mı karıştı? Durun, bu daha hiçbir şey!

Oyunda Stanley adında sıradan bir modern zaman işçisini yönetiyoruz. Kendisi büyük bir şirketin genel merkezinde çalışan ve tüm zamanını 427 numaralı ofisinde oturup bilgisayarının ekranında beliren tuşlara basarak geçiren biri. Üstelik dünyanın belki de gelmiş geçmiş en sıkıcı işine sahip olmasına rağmen hâlinden de gayet memnun. Bir gün Stanley'nin ekranına hiç komut gelmemeye başlıyor ve kahramanımız (!) için bilinen hayat oracıkta duruveriyor. Bir müddet ne olduğunu anlamadan orada bekleyen Stanley sonunda bu belirsizliğe daha fazla dayanamıyor ve neler olduğunu anlayabilmek için harekete geçmeye karar veriyor.

Tam bu noktada Stanley'nin yaptığı her hareketi, hissettiği duyguları ve aklından geçenleri sesli bir şekilde ifade eden "Anlatıcı" devreye giriyor. Adı üstünde, oyun boyunca bizi belirli bir yere yönlendirmeye ve oyunda ilerlememiz için yapmamız gereken şeyleri anlatmaya çalışıyor Anlatıcı. Fakat kendisi ne *Dear Esther*'daki gibi şiirsel, ne de *Bastion*'daki kadar havalı bir tarza sahip. Tam aksine alaycı, zeki, çabuk sıkılan, öfkelenen, kimi zaman düşündüren ve absürd yorumlarıyla bol bol kahkaha attıran biri. Bazen **GlaDOS**'u andırıyor, bazense *Bard's Tale*'deki pişkin anlatıcıyı; kimi zaman dostumuz oluveriyor, kimi zamansa düşmanımız; bazen doğruları söylüyor, bazense düpedüz yalan. Kısacası kesinlikle çok şenlikli bir karakter kendisi.

TSP'ın bütün eğlencesi de Anlatıcı'yı çileden çıkartmaktan ve ona karşı gelmekten geçiyor zaten. Dilersek iyi bir çocuk



Soldaki kapıdan geçmek ya da geçmemek, bütün mesele bu.

olup her dediğini yapabilir ve düzgün bir senaryo eşliğinde mutlu sona ulaşabiliriz (hatta oyunda yer alan espirileri tam olarak anlayabilmek için ilk önce bu sona ulaşmanızı tavsiye ederim). Dilersek de onunla inatlaşabilir, her dediğinin tersini yapabilir, yanlış yollara sapabilir, tüm oyunu kaosa sürükleyebilir, Douglas Adams'ı yâd etmemize sebep olacak kadar tuhaf şeyler yaşayabilir, Anlatıcı'nın iğneleyici yorumlarına kahkahalarla gülebilir ve on beş (15!) farklı sondan birine varabiliriz de.

Evet, yanlış okumadınız; TSP yaptığınız her seçime göre değişen, kimi düşündüren, kimi güldüren, kimiyse aklınızı başınızdan alan tam on beş farklı sona sahip. Bunlardan bazıları basit ve kısa şeylerken bazılarıysa aylarca aklınızdan çıkmayacak cinsten. Özellikle de "**Confusion Ending**" ile "**Game Design Ending...**" İşin bir diğer ilginç yanıysa hangi sona ulaşırsanız ulaşın "Son asla son değildir" yazan kısa bir yükleme ekranın ardından kendimizi tekrardan oyunun başında, Stanley'nin ofisinde dikilirken bulmamız. İlk başta kafa karıştırıcı ve biraz da sıkıcı görünen bu düzen bir-iki oynayışın ardından *Heroes Might & Magic* oyunlarındaki "Bir turn daha atayım ya!" hastalığına dönüşüveriyor ve kendinizi durmadan aynı koridorları arşınlayıp gitmediğiniz yerleri ararken bulmaya başlıyorsunuz.

88888888

Bir şey yapmak kadar hiçbir şey yapmamanın da bir eylem kabul edildiği bir yapım TSP. Yapımcılar aklımıza gelebilecek her tür olasılığı önceden düşünüp hepsi için ayrı ayrı olaylar ve diyaloglar hazırlamış. Sadece yerinizde durup etrafa mı bakıyorsunuz? Anlatıcı'nın buna da yapacağı bir yorum var. Hızınızı alamayıp masaya mı çıktınız? Buna da bir yorumu var. Ya da ofisinizden çıkmayı reddedip kapıyı mı kapadınız? Buna da bir yorumu var! Bitmedi, aynı yerden ikinci kez geçtiğimizde ve aynı şeyi tekrar yaptığımızda bile kendisinden farklı yorumlar duyabiliyoruz. Anlatıcıya konuşma fırsatı vermediğimizde yine bir yorum alıyoruz. Üstelik bunların her biri o kadar zekice ve esprili bir biçimde hazırlanmış ki kahkahalarla gülmeden ve yapımcılara hayranlık duymadan edemiyorsunuz. Öyle ki bir yerden sonra sırf Anlatıcı'nın ne diyeceğini duymak için aklınıza gelen her şeyi yapmaya başlayıveriyorsunuz. Bunun sonucunda da bir süpürge dolabında hiçbir şey – kesinlikle hiçbir şey – yapmadan dakikalarca boş boş dikilmenize rağmen kendinizi acayip derecede eğlenirken bulabiliyorsunuz.

Yapımın bir diğer güzelliğiyse her oynayışınızda farklı detaylarla karşılaşabilmeniz. Kendimizi bir anda daha önce hiç geçmediğimiz bir koridorda bulabiliyor, bilgisayarlarda garip mesajlarla karşılaşabiliyor, ofisi tamamen farklı bir biçimde görebiliyor, sürpriz telefonlar alabiliyor ve bunun gibi pek çok minik ama tebessüm ettiren ayrıntıyı yakalayabiliyoruz. Tabii tüm bunları anlayabilmek ve ***oyunun zevkine varabilmek için İngilizcenizin çok iyi olması şart***. Aksi takdirde o zeki ve güzelim esprilerin hepsini kaçırırsınız ve o zaman da oyunun pek bir anlamı kalmaz maalesef.



Oyun, belki de ilk Half-Life'tan beri yapılmış en iyi demoya sahip.

En yaratıcı demo, en anlamsız demo

TSP bugüne kadar yapılmış en güzel ve en yaratıcı demolardan birine sahip. Oyun hakkında hâlâ kafanızda soru işaretleri varsa mutlaka indirip oynayın. Hatta oyunu bitirmiş olsanız bile yine de bu demoyu oynayın. Çünkü tıpkı ilk Half-Life gibi asıl oyunla hiçbir ilgisi olmayan, tamamen bağımsız bir bölümü içeriyor kendisi. Üstelik aynı mizah dozunu fazlasıyla içeriyor. Demo bittiğinde oyunla ilgili hiçbir şey görmüyorsunuz, hatta muzip bir şekilde "Tüm bunların oyunda gerçekten yer alacağını düşünmüyorsun, değil mi?" diye defalarca soruyor Anlatıcı. Fakat gerçekte yapımın oynanış mekaniklerini denemiş oluyorsunuz. Kısacası tüm oyunda olduğu gibi demosunda da bir zıtlık söz konusu.

Oyunun hiç mi kötü yanı yok derseniz var tabii ki. Öncelikle oyun çok kısa. Tüm sonları görmek en fazla 4-5 saatinizi alıyor ve o noktadan sonra yapacak pek fazla şey kalmıyor. Ayrıca bazen kapı aralarına sıkışmak gibi ufak hatalarla da karşılaşılabiliyor.

Son söz

TSP kesinlikle *Portal*'dan beri yapılmış en zekice ve en komik birinci şahıs görüşlü oyun. Gerek göz yaşartan esprileri, gerekse enteresan sonlarıyla mutlaka tecrübe edilmesi gereken bir yapım. Eğer bu tarz oyunlardan hoşlanıyorsanız şiddetle tavsiye olunur. **M. İhsan Tatari**



Oyunun en eğlenceli karakterlerinden The Stanley Parable Macera Çizgisi™ ile tanışın.

Tür: Etkileşimli kurgu **Yapım:** Galactic Cafe **Dağıtım:** Galactic Cafe **Kutulu Fiyatı:** -
Dijital İndirme: 15$ (Steam) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** www.stanleyparable.com

ANLATICI BAZEN DOĞRULARI SÖYLÜYOR, BAZENSE DÜPEDÜZ YALAN

Bunu Yapan Çocuk Kör (?!) Olmuş

Şaka şaka... Acaba şaka mı?... 22 yaşındaki Davey Wreden, TSP'nin arkasındaki isim. AAA oyunlarda "ya böyle yapsaydım" sorularına bir cevap alamadığını ve çizgiselliğe kafayı takınca dramatik şekilde masasını devirmiş (yalan). Mod olarak hayata gözlerini açışından tam bir oyuncuk olan haline kadar arkasında yatan sebep bu işte. Anlatıcı'nın sırrını biliyorsunuz artık, yapın şantajı!

+

- Birbirinden tamamen farklı 15 son
- Mükemmel seslendirme
- Zekice espriler

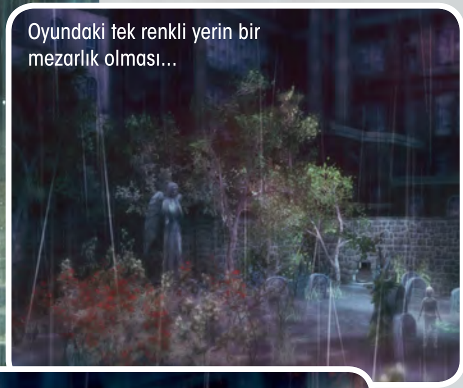
−

- Kısa oyun süresi
- Bazı sonlar pek tatmin edici değil

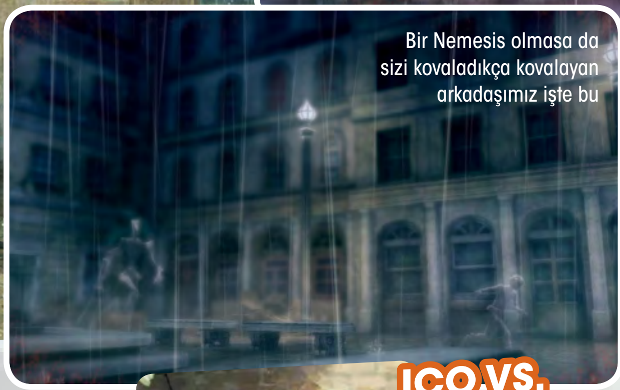
8

SON KARAR
Sizi şaşırtan, merakta bırakan, farklılıklar sunan oyunları seviyorsanız TSP sizin için biçilmiş kaftan.





Oyundaki tek renkli yerin bir mezarlık olması...



Bir Nemesis olmasa da sizi kovaladıkça kovalayan arkadaşımız işte bu

RAIN

YAĞMURUN SESİ BU SEFER HUZUR VERMİYOR

Konsol ya da PC başında yaşadığımız deneyimlere "oyun" deyip geçmek bazen gerçekten zor oluyor. *Rain* de bunu hissettiren yapımlardan biri. İddiasız, naif, sakin, hüzünlü bir fedakârlık ve aşk hikâyesi. Dekor olarak gri bir şehri seçen, üstüne de yağmurun sesine karışan notaların yardımıyla içimize işleyen atmosferinden güç alan bir oyun *Rain*. Sizi saklayamadığınız duygularınızdan yakalıyor, kendini merak ettiriyor ve bu kaçış öyküsünde elinizi tutmak istiyor. İliklerinize kadar ıslanacağınız bir yolculuğa hazır mısınız?

Japan Studio denildiğinde kulak kesilen arkadaşlar iyice bir yanaşsınlar. Hem kendi yaptığı oyunlarla hem destek olduğu bağımsız yapımlarla **Sony**'nin en büyük kozlarından biri olan Japan Studio, elini yine ilginç bir işe uzatmış. JS ruhunuza dokunmayı seven bir firma, kendine ait bir tarzı var. Oyunlarında benzer temalara denk gelmek mümkün. Ya etkileyici bir öykü ile ya da yepyeni oyun dinamikleri ile farklı deneyimler yaşatmak gibi bir huyları var. Bazı oyunlarında ise bu ikisini kusursuzca bir arada işleyip eşsiz işlere imza atıyorlar. Ama *Rain* ne yazık ki bunlardan biri değil.

Yağmurlu bir gecede başlıyor ilk astral seyahatimiz. Benliği geceye karışan ve üzerine yağmur gelince görünür olan bir çocuğu yönetiyoruz. Neden bu durumda olduğunu bilmiyor. Tıpkı etrafındaki kendisine saldıran varlıkların ne olduklarını bilmediği gibi. Hepsinden daha gizemlisi ise kendisi gibi olan ve bu varlıklardan kaçan bir kıza duyduğu yardım etme isteği.



Üzülme tatlı kız, elbet güneş doğacak...

Karakterimiz bu soru işaretleri içinde hem kendini korumalı hem de kaçan kıza yardım etmeli. Elindeki tek imkânı eşyalarla girebildiği fiziksel etkileşim olan bu korkmuş çocuk yağmur olmayan alanlarda görünmeyerek gizlenebiliyor. Zaten gizlilik teması, oyunun ana elementi. Bunun dışında tırmanmak, itmek, çekmek gibi basit platform öğeleri var. Bu mekanikleri kullanmaya, yani oyunu oynamaya başladığınız an işler biraz değişmeye başlıyor. Oyunun yüzeyindeki o etkileyici hava yerini sıkıcı, yavan, çok kolay ve kendini tekrar eden bir oynanışa bırakıyor. Peşinden koştuğumuz kız ile buluştuğumuz noktalarda aynı işlemleri birlikte ya da iş bölümü şeklinde yapabiliyor olmamızda beklenen çeşitliliği getiremiyor.

Rain'in en büyük sorunu korkak olması. Yaratıcı fikirlerini daha fazla geliştirmeyip 3-4 çeşit bulmaca ve gizlilik öğesinin içinde kapana kısılmış durumda. Siz de oyun mekaniklerini kullanırken size kafanızı yorduran, refleksleriniz ve sabrınızı sınayan hiçbir zorlukla karşılaşmıyorsunuz. Yapmanız gerekenler o kadar basit ve sizin gözünüze sokuluyor ki, oyun kendini sadece yer yer sinematik anlatıma sahip interaktif bir hikayeye dönüştürüyor. Başarılı sanat yönetimi, dinmeyen yağmur ve mekan tasarımları size izleyecek manzaralar sunuyor fakat siz bütün bunların yanında biraz da "oyun" oynamak istiyorsunuz. Çünkü *ICO*'yu çok özlediniz ve *Brothers: A Tale of Two Sons* sizi kesmedi, biliyorum. *Rain* bütün iyi niyeti ve hüzün kokan hikayesine rağmen ne yazık ki beklediğiniz o oyun değil.

Özellikle gizlilik temasını harcayışını affetmek mümkün değil. Oyunu oynarken sürekli "ben olsam" şeklinde düşünceler eşliğinde oyuna yeni bulmacalar, zorluklar v.b. öğeler eklemek istiyorsunuz. Basit olmasının yanında 8 bölümden oluşan *Rain* o kadar kısa ki bir oturuşta bitirip başından kalkacaksınız. Bağımsız oyunlarda sanatsal ve duygusal kaygıyı seven oyunculardansanız *Rain*'de bulabileceğiniz bir şeyler var. Oldukça uygun fiyatı da sizin pişman olmamanızı sağlayacaktır. Firmanın ve türün hayranlarının göz atmasını öneririm, fakat geri kalan oyuncuların bu yağmurun altında ıslanmak isteyeceğini sanmıyorum. **Pozan Erten**



ICO VS. RAIN

Rain inkar edilemez bir şekilde ICO'nun yolundan gidiyor. Zaten her iki oyun da Japan Studio tarafından desteklenen oyunlar. Rain gizlilik temasını ön plana çıkartarak ICO'dan biraz daha farklı olmaya çalışıyor ama bu tarzın üstüne hiçbir şey koymuyor. ICO hem hikaye, hem oynanış süresi ve çok daha zor bulmacaları ile daha bir "oyun". Aradaki 12 seneyi de göze aldığımızda kazananın ICO olduğunu söylemek hiç de zor değil. Üstelik HD olarak PSN'de de var.

+

- Sanat yönetimi
- Bitmeyen yağmur sesi

−

- Yetersiz oyun mekanikleri
- Yetersiz bulmaca ve zorluk seviyesi
- Çok kısa

7

SON KARAR
"Oyun" ötesi olmaya çalışırken ne yazık ki iki taraf için de yeterliliği tutturamamış bir kısa film.

Tür: Platform-Bulmaca **Yapım:** Acquire - SCE Japan Studio **Dağıtım:** SCE **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital Fiyatı:** $14.99
Detaylı Bilgi: http://www.jp.playstation.com/scej/title/rain/



KNOCK KNOCK

KAPIYI PENCEREYİ KAPATIN, GELİYORLAR!

Bir merdiven gıcırtısı, çarpan bir kapının sesi ya da rüzgarla bir olup uğuldayan ağaç dalları gecenin sessizliğini böldüğünde, uyanıp ilk yapacağınız iş ışıkları yakmak olur değil mi? Çünkü nedense ışığın, bu korkutucu belirsizliği ya da inanmayı sevdiğimiz o doğaüstü korkunçlukları durdurabileceğine inanırız. Çocukluğumuzdan bu yana içimizde yer eden ve aslında amacı korkuların hep orada olduğunu unutturmaya çalışmak olan bu içgüdüye kafayı takan bir oyun var elimizde. Bunu yaparken sizi psikolojik olarak germeye, akıl sağlığınızı test etmeye ve biraz da sizinle kafa bulmaya çalışıyor. Sizi germek için korkunç öğeler yerine korkunun kendisini kullanıyor. Yapımcılarının dediği gibi, oynamak için bilgisayarın başına geçtiğiniz oyun, sizinle oynamaya başlıyor. En azından deniyor...

Knock Knock kafası karışık bir oyun. Bunu sizin kafanızı karıştırmak için mi yapıyor yoksa gerçekten ortada bir beceriksizlik mi var, ilk başlarda çözemiyorsunuz. Oyunda ne yapmanız gerektiğini çözmeniz de biraz zaman alıyor. Sonunda çözdüğünüzdeyse karşınıza çıkan oynanış elementlerinin sizi tatmin edebileceğini söyleyemem. Geceleri evindeki ve etrafındaki ormandaki sesler sebebi ile her gece uyanan saçı başı dağınık, gözleri faltaşına dönmüş kahramanımızı sabaha kadar odalarda dolaşarak, ışıkları açarak ve zamanı hızlandırarak hayatta tutmaya çalışıyoruz. Her uyandığınızda kendi evinizdeki oda sayısı ve yerleri değişmiş olarak karşınıza çıkıyor. Düşünmeye başlıyorsunuz, yoksa hâlâ uykuda mısınız? Burası sizin eviniz mi yoksa sadece zihninizin size oynadığı gerçekçi bir rüya yanılgısı mı? Her ne olursa olsun ışıkları açmalı, hayalet ve türevlerinden saklanmalı, saatler ile oynayıp zamanı hızlandırmalı ve bir şekilde sabahı edip hayatta kalmalısınız. Yoksa aynı geceyi defalarca yaşamak zorundasınız.

Ama bütün bunları yaparken oyunun kıt elementleri yüzünden artık kendinizi o kadar çok tekrar ediyorsunuz ki bu bir oyundan çok deneysel bir çalışmaya dönüşüyor gözünüzde. Side-scrolling oynanışı hayatta kalma temalı bir korku oyununa dönüştüren *Knock Knock*, çorbaya kattığı türlerin hiçbirinde doruk noktasına ulaşamıyor. Diğer yandan oyunun içinde çekici bir bilinmezlik var ve bu sizi bir süre daha oyunda tutmaya yarıyor. O ürkütücü sesler kendini tekrar etmeye başladığında artık korkmayı bırakıp bir an önce sabah olmasını bekliyorsunuz. Oyun ilerleyen bölümlerde kendini geliştirse, oynanışa yeni elementler eklese kesinlikle çok daha uzun ömürlü ve etkileyici olabilecekken, temelinde ses ve görselliğe dayanan üç beş güzel fikir etrafında dolaşıp kendini bitiriyor.

Peki *Knock Knock* bize ne anlatmaya çalışıyor? Bu sadece bir oyun mu yoksa asıl anlamı alt metne gizlenmiş deneysel ve sanatsal bir çalışma mı? Şahsen bu önemli sorulara oyun boyunca bir cevap bulamadım, bulabildiğim tek gerçek oyunun içindeki büyük potansiyelin harcanmış olduğuydu. "Tamamen kendi kazmalığım da olabilir, belki ben anlamadım" demek isterdim ama maalesef, oyun kafamda bu şüpheyi yaratacak kadar derinleşemedi.

Bir hayatta kalma oyunu için fazla kolay, bir macera oyunu için fazla mekanik, bir korku oyunu içinse fazla renkli. *Knock Knock* henüz bitmemiş bir deney gibi. Evet psikolojinizle oynayarak görevini kısmen yerine getiriyor fakat tekrara düşmeye başladığı andan itibaren bu etkiyi de yitiriyor. Ama oyunu seveceğiniz garantisini veremesem de muhakkak ilk bölümünü denemenizi öneriyorum.

Son olarak; bu deneysel fikri oyuna çeviren, üstüne iyi de bir sanatsal bakış açısı oturtan **Ice-Pick Lodge** firmasını tekrardan takibe aldık. Umarım bir sonraki randevumuz daha heyecanlı geçer. **@ Pozan Erten**



Dışarıdan bir ses geliyor sanki...



Nöbetteyim, kesemezsiniz!

- **Tür:** Survival-Horror
- **Yapım:** Ice-Pick Lodge
- **Dağıtım:** Ice-Pick Lodge
- **Sistem:** Ekonomik
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital Fiyatı:** 9.99 $
- **Detaylı Bilgi:** http://knock.ice-pick.com/index.html

SEN NE AYAKSIN ICE-PICK LODGE?

12 yıl önce Rusya'da kurulan Ice-Pick Lodge bugüne kadar sadece üç oyun yayınladı ki hepsi de birbirinden arıza, ilginç oyunlardı. Ruslar zaten ilginç insanlar, sağları solları belli olmuyor. Firma ilk çıkışını Pathologic isimli psikolojik bir korku-macera oyunu ile yaptı. İkinci oyunları olan benzer türdeki The Void'i anlayabilen biri var mı halen merak içindeyiz. İki sene önce duyurdukları fakat kimsenin pek haberi olmayan Cargo! isimli oyunları için yapılan bir Youtube yorumu bütün durumu özetliyor aslında: "Peki LSD'yi oyunun yanında bedava mı geliyor, siz ayrıca mı sağlıyorsunuz?" Anlayacağınız, Knock Knock belki de en akla yatkın işleri...

+

- Sanat yönetimi
- Sesler

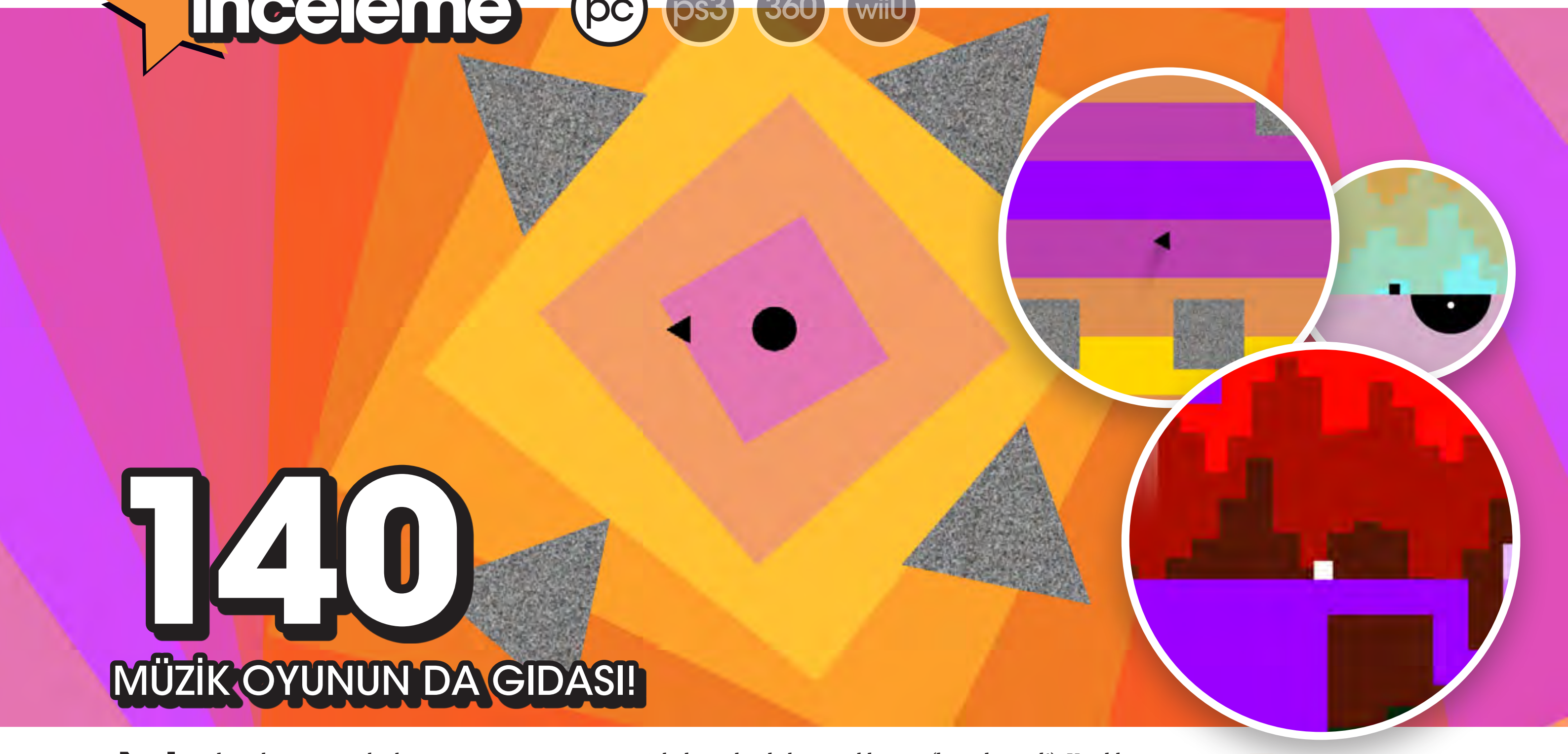
−

- Hikâye
- Kendini tekrar ediyor
- Bitmemiş ya da becerilememiş bir oyun

6+

SON KARAR

Potansiyelini harcamış, kendini bulamamış bir bağımsız



140

MÜZİK OYUNUN DA GIDASI!

Neredeyse her gün yeni bir bağımsız oyun oynuyor ve neredeyse her gün şaşırıyorum. Bu durumun yaşla da ilgisi var muhtemelen ama öyle güzel bir dönem geçiriyoruz ki her yeni bağımsız oyun beraberinde yepyeni bir 'eğlence' getiriyor. Hollywood oyunlarının pazarlama katmanlarından ve kalıplarından sıyrılıp karşımıza çıkan bu oyunlar beni yeniden eğlendiriyor. Bu nostaljik bir durum değil, onlar sadece 'oyun' olmayı çok iyi beceriyorlar, tıpkı eski günlerdeki gibi.

İşte *140* da bu oyunlardan. Danimarkalı tasarımcısı **Jeppe Carlsen** ile şans eseri birkaç yıl önce İstanbul'da tanışmıştım. Kendisi *Limbo*'nun bulmaca tasarımcısı. (Evet, o minimal gözüken ama canımıza okuyan bulmacaları tasarlayan kişi!) O sıra bahsetmişti boş zamanlarında bir oyun ile uğraştığından, meğerse o oyun *140* imiş. Kendisini röportajda biraz daha yakından tanıyabilirsiniz. Oyuna gelecek olursak, *140* bize kareysen dur, üçgensen zıpla ve daireysen de hareket et diyor ama bir yandan da müziğin ritmini yakala diyor. *140* tam anlamıyla bir müzik oyunu (IGF'den Excellence in Audio ödüllü). Bizim kontrolümüzde birbirine dönüşen bu üç temel form ile müziğe kulak veriyor ve bir sonraki müzik katmanına taşıyan ritim anahtarlarını bulmak için yola koyuluyoruz. Her yeni anahtar ile yeni bir ritim ekleniyor, tempo artıyor ve tahmin ettiğiniz üzere bulmacalar da karmaşıklaşıyor (hem de nasıl!). Yandıkça sistem çakılıyor ve başa dönüyoruz ama *Limbo* kadar acımasız değil *140*. Tüm canlı renkleri ve ritimleriyle bizi tekrar dansa kaldırıyor. Aslında oturduğunuz yerden bile olsa oynarken dans ediyorsunuz desem yeridir. Bulmacaları çözmek için doğru zamanlamalarla ritmi yakalamanız gerekiyor, bu da ancak vücut hareketleri ile mümkün oluyor.

140 müzikal açıdan ağır basıyor gibi gözükse bile homojen renkli geometrik ortamlar ile elektronik müzikler çok iyi dengelenmiş ve bu dengeden minimalin hakkını veren bir tarz ortaya çıkmış. Bu arada müzikler de yine *Limbo* ekibinden **Jakob Schmid**'e ait. *140* müzik oyunları janrının oluşması adına önemli bir deneyim. Üstelik bu dansa Steam üzerinden sadece 5 dolara kalkabilirsiniz. Kaçırmayın bu ritmi! **@ Güven Çatak**



Görsellerin geri planına biraz da müzik ekleyebilsek aslında ne kadar çok şey ifade ettiklerini anlatabilirdik.

+

- Müzikle bulmaca çözmek!
- Yakalanan minimal tarz
- Dans ettiriyor desem

−

- Kısa biraz sanki

9

SON KARAR
Oynarken dans edin!

Tür: Indie, Platform **Yapım:** Carlsen Games **Yayıncı:** Carlsen Games **Dijital İndirme:** 4.99$ (Steam) **Kutulu Fiyatı:** -

Jeppe Carlsen ile 140 üzerine

Biraz kendinden bahseder misin? Nasıl oyun geliştirici oldun?
Bilgisayar Bilimleri okudum. Yüksek lisans sonrası hep hayalim olan oyun geliştirmeye yöneldim ve Kopenhag'a taşınarak küçük bir firmada oyun programcısı olarak işe başladım. Maalesef o firma kapandı ama kısa bir süre sonra Limbo'yu geliştirmek için Playdead tarafından işe alındım.

Limbo şimdiden efsaneleşti. Oyunun bulmaca tasarımcısı olarak görev almak nasıl değiştirdi hayatını? Bu arada teşekkürler bulmacalar için!
Playdead'e aslında programcı olarak girmiştim ama birkaç ay sonra anladık ki basit ama esaslı bulmacalar tasarlamaya yönelik bir kabiliyetim varmış. Bu bulmacalar Limbo'nun yaratıcı yönetmeni Arnt Jensen'i tavlamış olsa gerek ki firmadaki rolüm kısa bir süre içinde değişti. Programcılık yapmaya devam ediyordum ama daha çok kendi tasarım fikirlerimi gerçekleştirmek için. Limbo gerçekten de hayatımı değiştirdi. Çok yetenekli bir takımla çalıştım ve süreç boyunca oyun geliştirmenin hemen her alanında müthiş deneyimler edindim.

Peki 140? O nasıl ortaya çıktı?
Limbo ile işim bittikten sonra evde daha küçük bir proje üzerine çalışmak istedim. Elektronik müziği çok severim ve dolayısıyla hobi projem 140 müzik ile oynanabilirliği nasıl eğlenceli bir şekilde birleştirebilirim odağı üzerine gelişti. Arkadaşım Jakob Schmid çok yetenekli bir müzisyendir ve kendisine 140 prototiplerini gösterince resmen bayıldı ve birlikte çalışmaya başladık. Birbirimizden oldukça etkilendik süreç boyunca. Bir de baktık ki hobi olarak başlayan bu proje ile üç yıl uğraşmışız!

Sence 140 club ortamlarında multiplayer oynanabilir mi?
Biri karakteri kontrol eder diğeri de ritimleri üretirse neden olmasın?

Nasıl gidiyor şimdilik? Bir ödül bile aldı 140 değil mi?
Mart ayında San Francisco'da Bağımsız Oyunlar Festivali'nde En İyi Ses ödülü aldık. Müthiş bir deneyimdi, gurur duyduk açıkçası. Oyunu bitirmek ve iyice cilalamak için ciddi bir motivasyon oldu bizim için. Oyun en sonunda çıktı ve çok iyi eleştiriler aldık! Oyun geliştirmek hem çok zor hem de düş kırıklığı çok mümkün. O yüzden olumlu eleştiriler ve özellikle oyuncu geri dönüşleri bizim için çok önemliydi, o kadar strese değdi gerçekten diyebildik.

Bağımsız oyun sahnesi çok hızlı gelişiyor. Ne düşünüyorsun bu konuda? Kuzeyde nasıl bu işler?
Artık fiziksel medyaya bağlı kalmadan dijital yolla oyunlar dağıtılabiliyor ve böylece yayıncıların yıllardır dayattığı rakamlardan kurtulabiliyoruz. Oyunların tek bir fiyata sabitlenmesi yerine artık bağımsız bir şekilde oyunlarımızı ücretlendirebiliyoruz ve bu sayede geliştiriciler daha küçük oyunlar yaparak geçinebiliyor. Bu aynı zamanda yaratıcılığı da daha özgür kılıyor, deneysel fikirlerin gerçekleşmesine olanak tanıyor. Danimarka'da bağımsız oyun sahnesi ciddi bir genişleme içinde. Küçük firmalar kuruluyor, üniversiteler öğrencilerine her geçen gün daha fazla seçenek sunuyor, her yıl GameJam'lere yüzlerce insan katılıyor.

Ufukta var mı yeni bir proje?
Yeni fikirler hep var ama şu ara Playdead'in yeni projesine odaklanmış durumdayım.



Adı pek anılmasa da Danimarka'daki bağımsız piyasası oldukça geniş ve güçlü.



ROCKSMITH 2014

YAŞASIN! PARMAKLARIM SOYULUYOR!

Başka enstrümanlarla münasebeti olmuş ama gitarları sadece uzaktan sevmiş bir insan olarak *Rocksmith 2014*'ün (bundan sonra *RS* diyeceğim) hedef kitlesine dahil olduğumdan emin değilim. Ofiste de gerçek elektro gitarı görünce, bir hamle yaptım kendimce. Daha önce gitar tutmamış birisi olarak bilenlerden tüyolar alıp adımımı attım *RS* dünyasına. Acıyan sol el parmakları ve içinde debelendiğim birkaç parçadan sonra ise tepkim gitara sarılarak 'BENİM!' demek oldu. Ben çok sevdim bu programı değerli okur.

Program?

RS saf bir oyun değil. Amaç size gitar pratiği yaptırmak. Bu nedenle bu oyun görünümlü derse meyletmeden önce amacın eğlenmekten ziyade öğrenmek olduğunu aklınızda bulundurun. Bir adet gitar, bir adet 'real tone' kablosu ve de oyun alacaksınız. Ona göre bütçe ayırın, yoksa uzak durun. Az buz bir paradan bahsetmiyoruz çünkü.

Temelde şarkı öğretmek, gitar tekniklerini göstermek ve siz delirseniz de yanınızda duracak bir öğretmen olmak *RS 2014*'ün özelliği. Gitarda yeniyseniz, nasıl tutulacağından penanın nasıl vurulacağına adım adım gösteriyor her şeyi. Bunlara alışkınsanız, ilk dersleri pas geçip bend'leri ya da kaydırmaları (slide) deneyebilirsiniz. Baktınız o da oldu, öyleyse sırada jazz gamları var.

Oyunun her noktasında eğitim kademesi esnek. Derslerde sıra takip etmek zorunda değilsiniz. Dizilimleri olsa da hepsi açık. İstediğinize girip pratik yapabilirsiniz. Diğer yandan parçalarda da olan ve sizin becerinize göre karmaşıklaşan bir sistem var. Anlatayım... Siz başladığınızda çıkan notaları vuruyorsanız, *RS* zorluğu bir ileri seviyeye çıkarıyor. Diğer teller giriyor araya, sonra gamlarla karşılaşıyorsunuz. Hatalar başlarsa, yine düşürüyor zorluğu. Zaten kazanma / kaybetme yok. Amaç öğretmek. 'Riff repeater' özelliğiyle parçadan kesit alıp elle zorluğu, tekrarları, hızı ayarlayıp çalışabiliyorsunuz da.

Oyunda farklı müzik türlerinden hemen hepsi popüler olan 55 parça var. Eğer ilk *RS* varsa elinizde, ondaki parçaları da aktarabiliyorsunuz. DLC'ler ise **Smashing Pumpkins** ile başladı. Bu arada ilk *RS* için çıkan **143 parça** da *2014* sürümüne uyumlu. Onları da çalabiliyorsunuz yani. Tabii hep para bunlar. Bütçe uyarısını tekrarlıyorum.

Peki sıfırdan...

Evet, ben sıfırdan başladım ve oyunu incelediğim süre içinde müptelası oldum. Ofiste **Ömer** gitar çalıyor, oyunun en büyük derdi olan senkron mevzuunu çözdüğümüzde (İpucu kutucuğuna koşun!) o da müptelası oldu. Oyunu ele geçirmek için kabloyu kaçırmaya çalıştı, terlik attık kafasına. Gitardan anlayanların da oyunu sevdiğini görmek iyi bir işaretti elbette. Oyunu denemek için bekleyenlerin oluşturduğu kuyruğun uzamasıysa can sıkıcıydı.

Peki gitar biliyorsanız? Size uygun içerik de var. Öncelikle **Joe Satriani** gibi tekniği ya da **Iron Maiden** gibi parmak acısı bol isimler de var listede. Asıl hayaliniz kendi grubunuzu kurmaksa onu da yapabiliyorsunuz. Yapay zekâ grup üyelerinin kaprisi, kavgası da yok tabii. Canınız hangi enstrümanı isterse onu veriyorsunuz, siz ne çalarsanız ona göre bir ritim, bir melodi tutturuyorlar. Yalnızlığa çare olmasa da evde 'jamlemek' için ideal yani.

Sonuçta *RS 2014* gitara ilgisi olan, pro olmayan ama gitarla münasebeti olsun isteyen herkes için nefis bir tercih. Hatta ofisteki fikir birliğini buraya taşıyıp "*Gelmiş geçmiş en iyi gitar öğrenme yöntemlerinden birisi*" de der, nasırlaşmaya başlayan parmaklarımı tellere götürürüm arkadaş. Evet, gam bile basıyorum artık. **Sarp Kürkcü**



Oyunun arayüzü ilk Rocksmith'e göre daha düzgün


Aynı kabloyla hem PS3 hem de PC'de deneme yaptık. Çalışıyor!

İpucu

Oyun, ses ve görüntüyü HDMI üzerinden TV'ye aktardığınızda gitarda gecikmeye yol açıyor. Yarım saniye de olsa bu gecikme dikkatinizi dağıtıyor, işin tadını kaçırıyor, daha da kötüsü ritim duygunuzu bozuyor. Ama açılıştaki uyarıyı dikkate alıp sesi analog kablo ile bir ses sistemine bağlarsanız, bu gecikme dikkate alınmayacak seviyelere düşüyor.

Gecikme sıkıntısına rağmen gitar çalan ofis insanları RS 2014'ü oldukça beğenmişti. Gecikme süresini minimuma indirdiğimizde ise acemiler olarak gruptan dışlandık, gitar (ve bağlantı kablosu) işin erbapları tarafından ele geçirildi. Çok mağduruz değerli okur.

+

- Arayüz anlaşılır.
- Ses çıkarmayan, uysal öğretmen resmen.
- Derslerde istediğinize odaklanabilme şansı.
- Var olan parçalar çeşitli ve kaliteli.
- İkinci gitarı bağlayıp coşabilme şansı.
- Arcade oyunlar çok bir şirin ve zevkli.

–

- PS3'te parça başlarında rastlanan takılmalar.
- Ses sistemi bağlayamayanlarda gecikme sıkıntısı.
- Genel olarak masraflı bir iş, emin olmak lazım.

9+

SON KARAR
Gitara hevesiniz varsa, paranızın karşılığı bu oyunda fazlasıyla var.

Tür: Ritim **Yapım:** Ubisoft **Dağıtım:** Aral, PSN, Playstore, Steam **Kutulu Fiyatı:** 110TL (PC) 180TL (PS3, X360) **Dijital İndirme:** 149 TL (PSN), 120 TL (Playstore), 60$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** http://rocksmith.ubi.com

+inceleme +dlc

Ana senaryolar, savaştığınız haritalar bitti diye rahat ettiğinizi mi sanıyorsunuz? Çıkarın bakalım o kutuları, indirin bakalım oyunları tekrar. İkonlara yine çift tıklamanız için sebepler sunuyoruz her ay size.



The Sims 3 - Into the Future

Ne kadar genişlese de bir türlü patlamayan *The Sims* serisi şimdi de elini geleceğe atıyor. Sim'lerimiz zamanda yolculuk yaparak gelecekte de kat çıkma niyetindeler. *The Sims* geleceğin dünyasını kendi tarzıyla yorumluyor. Evler, eşyalar ve geleceğe dair yaşam tarzı gayet yaratıcı bir şekilde ele alınmış. Özellikle oyunda sürekli ihtiyaç duyacağınız robotlar *The Sims* için fazlasıyla yenilikçi bir adım. Henüz gerçekleşmemiş bir dönemi yansıtmak, icat edilmemiş eşyalar geliştirmek, geleceğin evini şekillendirmek ve bunu *The Sims* konseptine uydurmak konusunda **Maxis** harika iş çıkartmış. Bugüne kadar *The Sims* konusunda ilgimi çeken ilk genişleme paketi oldu diyebilirim. 2015 gelmeden önce uçan kaykaya binmek isteyenler kesinlikle denemeli.

Fiyat: 39.99$

Metro: Last Light - Chronicles Pack



Metro: Last Light yan karakterleri kendi hikayelerini anlatmak için geri geliyorlar. Tam da bu oyuna yakışacak türde bir senaryo odaklı genişleme paketi ile karşı karşıyayız. Zaten o karanlığa yeniden girmemizi ancak yeni hikâyeler sağlayabilirdi. Pavel, Khan, Ulman ve Anna gibi oyunda tadı damağımızda kalan yan karakterleri farklı görevlerde kontrol ettiğimiz oyun, ana hikâyenin de bazı düğümlerini çözmeyi amaçlamış. Karakterlerin farklı özellikleri görevlerin her birinin yeni bir oyun deneyimi sunmasını sağlıyor. Özellikle keskin nişancı olan *Anna* ile oynamak ayrı bir keyif. Hazırsanız, metronun karanlık tünellerine geri dönüyoruz.

Fiyat: 4.99$

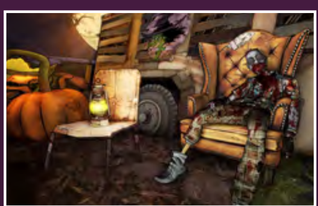


Company of Heroes 2: Case Blue

Sayıları giderek azalan kaliteli gerçek zamanlı strateji oyunları arasında en önde bayrak sallayanlardan biri olan CoH serisi, yeni genişleme paketi ile savaşa devam ediyor. Oyunun zorluğu ve ciddi stratejiler geliştirmeye teşvik eden yapısına ek olarak 2. Dünya Savaşı döneminin oldukça gerçekçi bir şekilde anlatılması oyunun takdir edilen yönlerinin başındaydı. Bu kimyayı bozmadan eklenen yeni içerik, hem tekli oyunda hem de co-op oynanışta size içi gerçekten dolu yeni görevler sunuyor. Savaşların bir tek oyun piksellerinde kalması dileği ile bu paketi oyunun hayranlarına kesinlikle öneriyorum.

Fiyat: 9.99$

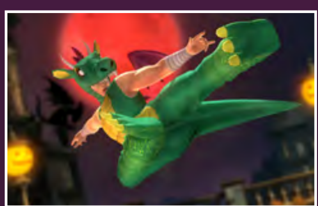
Halloween Özel!



Borderlands 2: TK Baha's Bloody Harvest

DLC manyağı *Borderlands 2* için **Headhunter Packs** isminde seri bir genişleme paketi geldi. Cadılar Bayramı temasının hakim olduğu bu paket bal kabağı içinde yüzeceğiz. Faydalarını saymakla bitiremeyeceğimiz balkabağının yanında oyuna büyük çaplı yeni bir görev, cadılar bayramı konseptli bir harita ve *Pumpkin Kingpin* isimli bir boss ekleniyor. Afiyetle korkunuz.

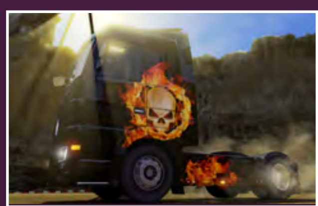
Fiyat: 2.99$



Dead or Alive 5 Ultimate Halloween Costume Pack

Baldır bacak dövüşü *Dead or Alive* her sene yaptığı gibi bu sene de dövüşçüler için cadılar bayramı temalı kostüm içeren bir paket piyasaya sundu. Oyuna gelecek olan ücretsiz bir patch ile birleşip *Voltron* etkisi yaratacak paket tam 28 yeni ve saçma kıyafet içeriyor.

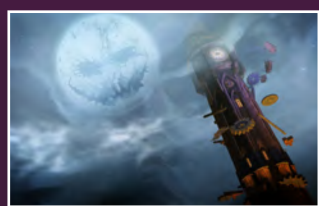
Fiyat: 24.99$



Euro Truck Simulator 2 - Halloween Paint Jobs Pack

Sylvester Stallone'nin malum filminden sonra hepimizin aklında yer eden hayali gerçekleştirmemizi sağlayan ETS 2 ile Avrupa yollarını arşınlamaya devam ediyoruz. Kamyonumuzu kaplayacağımız ve eşe dosta korku salacağımız cadılar bayramı temalı 6 adet boyama çeşidi bu DLC ile kamyonumuza geliyor. Söliim mi, bence Halloween!

Fiyat: 1.99$

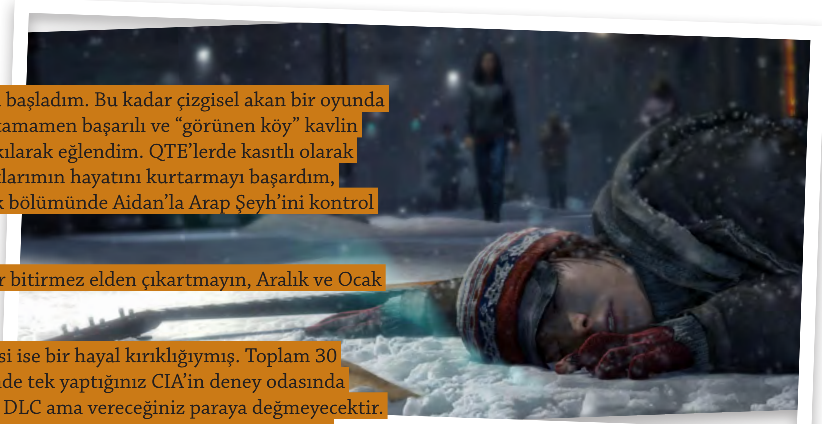


Guild Wars 2: Shadow of the Mad King

Bu büyük oyuna gelen ilk büyük DLC olma özelliği taşıyan *Shadow of the Mad King* özellikle cadılar bayramı teması ile dikkat çekiyor. 50'nin üstünde yeni etkinlik, 4 adet yeni bulmaca, 2 adet yeni mini zindan ve 2 Kasım'a kadar sürecek olan Halloween Etkinliği bu DLC'yi fazlasıyla zengin kılıyor.

E ama biz bu oyunların çoğunu daha geçen ay incelememiş miydik?! Evet ama yazdıktan sonra oynamayı bırakmadık, oynadıkça yeni detaylar gördük, size de haber vermesek çatlardık.

BEYOND: TWO SOULS



Beyond Two Souls'u evde bir kez bitirdikten sonra yeniden oynama ya başladım. Bu kadar çizgisel akan bir oyunda keyif almayacağımı düşünmüştüm, ama yanılmışım. İlk oynayışımda tamamen başarılı ve "görünen köy" kavlinden olan seçimleri yaptığım için, ikinci oynayışımda daha deneysel takılarak eğlendim. QTE'lerde kasıtlı olarak başarısız olmaya çalıştım, daha önce kurtarmak aklıma gelmeyen dostlarımın hayatını kurtarmayı başardım, hatta bazı aklıma hiç gelmemiş çözümleri bile uyguladım (Büyükelçilik bölümünde Aidan'la Arap Şeyh'ini kontrol etmek gibi).

Sonuç olarak Beyond en az iki kez oynanmayı hakediyor. Oyunu bitirir bitirmez elden çıkartmayın, Aralık ve Ocak aylarındaki oyunsuz dönemde yeniden başlamak istersiniz bence.

Oyunun özel versiyonunu alanlara gelen Advanced Experiments DLC'si ise bir hayal kırıklığıymış. Toplam 30 dakika yeni oynanış getirdiği söylense de, 15 dakikada biten bu bölümde tek yaptığınız CIA'in deney odasında kapıları ve platformları açmak. Yakında herkese ücretli olarak gelir bu DLC ama vereceğiniz paraya değmeyecektir. Ona vereceğiniz parayı kumbaraya atın, Beyond: Company of Three'yi alırken kullanırsınız ;) **– Sinan Akkol**

SPLINTER CELL: BLACKLIST



İki şeye çok üzülürüm: Yanındaki dükkan dolup taşarken sinek avlayan esnafa, bir de çıktığı ay oyuncu kaynarken iki ay sonra sunucularında kimse olmayan multiplayer oyunlara. Özellikle de Splinter Cell gibi ağır, kendinden emin ve özgün multiplayer'ı olan oyunların bomboş kalmasına yanarım.

Neyse ki çıkışından iki ay geçmesine rağmen Blacklist sunucularında hâlâ oyuncu var. Bir oyun başlatmak istediğimde en fazla 30 saniye içinde 4 oyuncu birleşip danaya girebildik. Her ne kadar Ak47'li 50. seviye abiler ortalığı öttürüyor olsa da, bizim gibi oyunu geride bırakmış düşük seviyeli oyuncular da hala keyif (ve frag) alabiliyor.

Oyuna şu ana kadar iki DLC çıktı: Ağustos'ta çıkan High Power Pack DLC'si oyuna 5 silah ekleyip 3 dolarınızı alırken, Homeland DLC'si (yok canım, Homeland dizisinden nemalanmaya çalıştıklarını da nereden çıkarttınız :) 2 yeni görev, 4 silah, 4 kıyafet ve 1 silah getirerek daha dolu gözüküyor. Ancak 7 dolarlık fiyatı çok fahiş, bu paraya nice güzel indie oyun alınır. Şimdiye kadar çıkan bu 2 DLC'yi almayı hiç düşünmeyin bile derim. **– Sinan Akkol**

FF XIV: A REALM REBORN



FF14 incelemesini "önümüzdeki aya kadar endgame'i de görelim önce de..." diyerek bitirmiştim ama öngörülerimde yanılmışım. Tahminimce 150 saate yakın oynamışımdır, hâlâ endgame'e ulaşamadım. O nedenle bu aya FF14 yazısının devamını yetiştiremediğim için bir özrü borç bilirim.

Geçtiğimiz ay ufak tefek şeyleri düzelten orta büyüklükte bir yama yayınlandı. Ama asıl önemli olan sunucu değiştirme imkânının gelmesiydi. İlk birkaç gün ücretsiz olan hizmet sayesinde oyuna benim gibi Kuzey Amerika sunucularında başlamak zorunda kalanlar Avrupa'ya geçebildi.

Bir de geçtiğimiz ayki yazıda içerik zenginliğinden ve hızlı ilerleme hissiyatından bahsetmiştim ama seviye 35-40 arasının o konuda üzüntü yarattığını not etmek isterim. Aynı levequestleri tekrar tekrar yapmak baydı. Neyse ki 40'tan sonra çeşitlilik tekrar artıyor. **– Ömer Akdağ**

TOTAL WAR: ROME II



Geçen ay Rome II incelememde şöyle demiştim: "Ne kadar büyük olursa olsun, oyunun tek saçmalığı bu olsa belki bu kadar soğumaz, durumu düzeltecek yamayı heyecanla beklerdim". Oyun çıktığından beri Creative Assembly, Rome II'yi durmadan yamalıyor. Oyunun kırkıncı günü dolmadan dördüncü yamayı yayınladılar. Yama notlarına bir bakalım bu güne dek kaç parça hata düzeltilmiş?

Yama 1 - 28 Düzeltme
Yama 2 - 96 Düzeltme
Yama 3 - 140 Düzeltme
Yama 4 - 203 Düzeltme

Oyunda düzeltilen hataların sayısının 500'e yaklaşması kafalarda "Kaç hata olabilirdi ki zaten?" sorusunu doğuruyor. Görünen o ki bugüne dek en düşük notu verdiğimiz Total War oyunu olsa da, Rome II'ye hayli nazik davranmışım. Ayrıca her yamayla düzeltme sayısının artmasını, yapılan kaşların çıkarttığı gözler olarak mı alsam bilemedim. **– Tuğbek Ölek**

inceleme video

Videodan Oyun İncelemeleri

Yıllardır oyna oyna yaz, oyna oyna yaz iflahımız kesildi. Dedik yahu videosuna bakalım geçelim işte kim uğraşacak şimdi? Ama özellikle piyasaya çıkmamış oyunları seçtik ki ne kadar saçmaladığımız da anlaşılmasın. Öyle süper zekiyiz işte =)

Ryse: Son of Rome

Notu 4+

İzlemek İçin: youtu.be/dT21_3fjBg4





Xbox One'un çıkış oyunlarından olması nedeniyle her fırsatta gözümüze sokulan *Ryse: Son of Rome*'da, Titus rolüne bürünüyoruz. Yoo... *Rome* dizisinin efsanevi karakteri **Titus Pullo** değil bu, Marius Titus isminde ezik bir karakter. Bu Marius'a **Jason Statham** desem öyle sıkı bir herif değil, **Bradley Cooper** desem onun gibi yakışıklı değil, azıcık **Ray Stevenson**'dan apartılmış ama ona göre duygusuz. Lahana musakkası gibi karakter olmuş. Neyse efendim bu Marius lejyonerdir ve savaş dönüşü ailesini barbarlar tarafından katledilmiş bulur. Duygusal sahne yaşayacağız ya, anne-babayı Marius dönmeden birkaç saat önce öldürürler özellikle ki cansız bedenleri başında ağlasın, haykırsın, intikam yeminlerini etsin. Marius o gazla lejyonerleri toplar, başlarına Centurion olur, dalar barbarlara. Ama ne dalmak, kes biç, parçala, yardır, doğra... soluğu Britanya'da alır. Diyeceksiniz Britanya ne alaka, barbalar taa oralardan gelip Marius'un ailesini mi kesmiş? Yok canım daha neler, hani **CryEngine** şahane ya, ne kadar memleket gezersek o kadar şahane grafikli ortamlara ayak basarız hesabı. Zaten yol boyunca Marius, CryEngine'in gücüyle yaratılmış piksellerine, animasyonlarına bakıp kendine hayran kalacak, narsizmin doruklarını tadacaktır. Elbette bir yandan da Roma oyunu yapıyoruz ya, entrikalar, şerefsiz politikacılar, sırttan bıçaklamalar almış yürümüştür. Bir yandan Roma'nın en büyük antik uygarlık olduğunu söyleriz ama nedense bir filmde, bir oyunda da düzgün çalışan, çürümüşlük kokmayan bir Roma göremeyiz. Zaten Marius'un ailesini asıl öldüren de kesin senatodan şerefsiz ve şişko bir konsüldür ve oyunun sonunda intikamı alınacaktır. Kısacası grafikler şahane, animasyonlar bomba, oynanış çok derin değil belki ama iş görüyor, ama gel gör ki hikâye ucuz bir Hollywood stüdyosundan çalınmış gibi duruyor. Crytek'in klişelerden kurtulması lazım.



Thief

Notu 5

İzlemek İçin: youtu.be/OELJ8qZ8Fe8

Karanlıklar prensi geri döndü, hırsızlar kralı Garrett nihayet evin yolunu buldu. Kendi de diyor "Uzaklardaydım, nerede olduğumu söyleyemem". Ben kendisini kurtarayım bu zahmetten, yıllardır ortada yoktu çünkü *Assassin's Creed* oynuyordu. O kıvrak, canlı ve becerikli Altair'i gördüğü gün küsmüştü oyun dünyasına. Azmetti, her hareketini ezberledi, yazlarını Paris sokaklarında parkurcularla geçirdi ve nihayet karşımıza çıkmaya hazır. Nerede mi? Elbette ki size en yakın gölgede, boşuna bakmayın göremezsiniz. Çünkü Garrett yıllar yılı kendisini geliştirse de *Thief* evreninin sakinleri halen zihinsel sorunlar yaşıyor: "O ses ne? Biri mi var orada! Yok canım kedidir kedi..." Sulu oklarla meşale söndürmek ve muhafızları trollemek üzerine kurulu bu oyunda yine malikanelere temizliğe gidiyoruz. "Şu dev yakut çok mu tozlanmış? Dur ben bir sileyim bunu hemen." Ama Eidos oyunun eski kafasıyla zayıf kalacağını düşünmüş olmalı ki büyük oynamaya karar vermiş. Evler patlıyor, köprüler yıkılıyor, yer yarılıyor, bir kıyamet hali, gizlilik oyunu mu oynuyoruz yeni baştan *Independence Day*'i mi çekiyoruz belli değil. Kısacası Garrett pek bir gelişmiş ama bu oyunun dünyası yanında zayıf kalmış. Unutmadan, Garrett'in yeni kılık kıyafetine hasta olduğumu söylemem lazım, özellikle baş örtüsü bu sene tesettür modasına damgasını vurur bence.

Destiny

İzlemek İçin: youtu.be/eAbpZfqE8r4

Notu 6



Uzayın derinliklerinde geçen ve bizi ayın derinliklerinde (valla kazmış adamlar üşenmeyip) soluksuz aksiyonlara sürükleyen bir oyuna kim tav olmaz? Ama bu aralar uzaydan, aydan, bilimkurgudan bahsederken *Gravity*'ye dokunmamak olmaz. Film mi? Ne filmi yahu, bildiğiniz yerçekiminden bahsediyorum. Newton bulmuştu, Bungie bu yeni oyunu ile sildi. Her ne kadar kendilerince anlam katmaya çalışmış olsalar da ben ay yüzeyinde kayarak çelme takan adamları ancak fizik bilimine hakaret olarak addediyorum. Bu oyun yapımcıları ne zaman anlayacak; bir oyunu epik yapan şey kıyametin koptuğu anlar değil, o kıyametin orta yerindeki sessizliktir. Çok rica ediyorum hepsi dönüp *Modern Warfare*'i bir daha oynasın, belki *Call of Duty*'yi efsane yapanın ne olduğunu biraz olsun çözebilirler.


EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
LOG
www.log.com.tr
Detaylı inceleme
TEST ETTİK
6,4 İNÇLİK DEV SONY XPERIA Z ULTRA
TAM 41 MEGAPİKSEL NOKIA LUMIA 1020
Bluetooth harikaları
MOBİL DÜNYANIN SÜPER KAHRAMANI BLUETOOTH DESTEKLİ BİRBİRİNDEN İLGİNÇ CİHAZ VE AKSESUARLAR
Daha ince, daha hafif iPad Air
Göz alıcı Retina iPad Mini
Apple'ın en güçlüsü Mac Pro
Editörün seçimi uygulamalar
LOG DERGİSİ EDİTÖRLERİNDEN, GÜNLÜK HAYATI KOLAYLAŞTIRAN TÜRÜNÜN EN İYİSİ 35 UYGULAMA
Yeni trend kavisli ekran
DÜNYANIN KAVİSLİ EKRANA SAHİP İLK TELEFONLARI
SAMSUNG GALAXY ROUND
LG G FLEX
Oyun incelemeleri
· BEYOND TWO SOULS
· KILLZONE MERCENARY
· NBA 2K14
· TOTAL WAR: ROME II
#66
LOG Dergisi kasım sayısı Samsung GALAXY Note3 ile hazırlandı
#note3ilemumkun
HTC One Max PARMAK İZİ OKUYOR
Leica M for (RED) JONATHAN IVE İMZASIYLA
Nokia Lumia 2520 BEKLENEN TABLET
LOG 66 KASIM 2013
EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
www.log.com.tr

inceleme co-op ps3 360



GTA ONLINE

Sıradan görevlerden çabuk sıkıldık biz

Kimler Oynadı?

- Baradh (Sarp)
- Aldousblake (Tuğbek)
- Ogz_epicdog (Ozan)
- Enchantedd (?)
- MustaCanOguz (Mustafa)
- Ve gelip giden OGZ ahalisi

Açılmaması Gereken Konu

Gelelim helikopter mevzusuna. Bendeniz (Sarp), Fort Zancudo'ya düzenlediğimiz saldırıda hava birliğindeydim. Amacımız, kara yolundan girecek olanları zorlayan askerlerin araçlarını füze ile uçurmak, onlara taciz ateşi açan helikopterleri ortadan kaldırmaktı. Ama bilmiyordum ki o helikopterlerden birisi de nadide oyuncularımızdan Enchantedd tarafından kontrol ediliyor. Ben de hedefe kilitlendiği anda bastım tetiğe.

Nihayetinde o da, tam o anda kaçmak için helikoptere binen ogz_epicdog da tuzla buz oluverdi. Bunun acısını bir türlü atamadım yüreğimden.

Tahmin edileceği üzere bu ay kendimizi *GTA Online*'a verdik. Normalde cooperative denince akla iki ilâ dört kişi geliyor (bir de toplu konutlar, ama o konu dışı) ama biz kimi bulduysak aldık yanımıza. Kurduğumuz **Oyungezer Crew**'unda olan herkes, yaptığımız oyun seanslarında misafirimizdi.

Operasyon:
Uçan Domuzlar

Görev Özeti: Uzunca bir süre Fort Zancudo'ya periyodik saldırı düzenleyerek jet kaçırmaya çalıştık.

Askeri üs **Fort Zancudo**'ya sızmak için iki yöntem kullandık. Bunlardan ilki favori helikopterimiz Maverick'i kullanarak hava yolu ile, ikincisi de duvarda bulunan bir açıklığı kullanarak fıtfıt diye girmekti. Fakat bu küçük geçite ulaşmak için bir arabaya, biraz şansa ve zaman ayarlamasına ihtiyaç var.

Havadan gelirken, eğer şansınız varsa siz yere dokunmadan önce kimse peşinize takılmıyor. Bu da dört kişinin kabiliyetli bir pilotla birlikte son noktaya kadar helikopterle paçayı kurtarmasına imkân tanıyor. Haritanın ortasında bulunan küçük alanlarda iki adet, onların karşısındaki kapalı hangarın önünde ve batısındaki açık hangarın içinde de birer adet olmak üzere tek seferde çalabileceğimiz dört **P-996** jet var.

Eğer yola gündüz vakitlerinde çıkacaksanız, kalkan jet sayısı geceye göre daha fazla olacağından kurtulmanız biraz daha zor, peşinize takıldılar mı kolay kolay yırtamıyorsunuz.

Biz ilk önce iki jeti çalıp hava saldırısıyla diğer ikisinin üsse girişine destek olmayı tercih ettik. Burada koordinasyon çok önemli. Biz ofiste dört ekranı yan yana kurup oynadığımızdan gerçek zamanlı takip yapabiliyorduk. Yan yana değilseniz, mutlaka Skype ya da benzeri bir şey kullanın.

Üssün herhangi bir hava savunma sistemi yok, kalkan jetler hariç tabii. O nedenle jetlere dikkat ettiğiniz sürece aşağıya her türlü desteği verebilirsiniz. 11. seviyeden sonra hava araçlarına binince paraşüt ediniyor olmanız da başvurulabilecek bir B planı olarak sırtınıza ekleniyor.

Bütün bu saldırılarda bizim odağımız P-996'lar ve Titan kargo uçağıydı. P-996'larda sıkıntı yok ama kargo uçağı mevzusunda genelde başarısızdık. Tankların alana gelip tepemize sıkması, jiplerin sırf bizi durdurmak için kendilerini feda etmesi ve uçağı kaldırsak bile motorların çok kolay hasar alması sebebiyle üssü terk edemeden telef olup durduk. Ama bu kötü koşullar sayesinde Fort Zancudo, *GTA Online*'da yaratıcılığımızı en çok konuşturduğumuz ve en heyecanlı anları yaşadığımız co-op alanı oldu.

Operasyon:
#direnmeydan

Görev Özeti: Los Santos'un merkezindeki meydanı tuttuk. Şehrin merkezinde bulunan ve Los Angeles'taki Pershing Meydanı'ndan esinlenilerek yapılan alanı mümkün olan


Fort Zancudo'ya giriş için kullandığımız yer. Arabayı yaslayın ve üstünden tırmanın.


Her yanı açık olsa da meydanda siper alacak yer çok.

en uzun süre tutmak gibi bir işe giriştik. Yine Oyungezer Crew'una dahil oyuncuların toplanıp dahil olduğu bu etkinlik, tam bir savunma-saldırı-çekilme-savunma döngüsünde ilerleyen adrenalin dolu bir deneyimdi.

Oyuncuların kurşun yağdırdığı, birbirini koruduğu (ve bazen yanlışlıkla vurduğu), kara ve havadan gelen polislerin ayrı ayrı paylaşıldığı bu ortamı tanımlayan tek kelime kaostu. Meydanın bir ucundaki oyunculardan birinin, pilotunu vurduğu helikopter dev bir sinek gibi diğer oyuncuların üstüne konmaya çalışırken, bir yandan bu felaketten kaçmaya ve bir yandan da düşmanları temizlemeye çalışmamız hem acıklı hem de inanılmaz eğlenceliydi.

Eğer siz de denemeye niyetliyseniz, ilk iş alabildiğiniz kadar mermi almak olsun. Polislerin ardı arkası kesilmeyeceğinden, her yönü kontrol etmelisiniz. Polis sizi adım adım içeriye sıkıştıracaktır. Bu taktiği yemeyin. Dış hatları kaybederseniz araçlar daha yakınlara gelir. Unutmayın, her araç patlama ihtimaline sahip bu oyunda. Meydanı mayın tarlasına çevirmeyin kendiniz için.

Takım arkadaşlarınıza ne çok uzak, ne de çok yakın durun. Oyunda herkes birbiri için potansiyel düşman olduğundan yanınızdaki dost oyuncunun çenesine yanlışlıkla çakıp öldürebilirsiniz. Bendeniz, böyle **Enchantedd**'ın kalbini çok kırdım (bir de helikopter mevzusu vardı ki, hiç açmayalım onu). (Açtık, yazının sonuna kutusunu bile yaptık).

Yıldız sayınızın yüksekte olmasını istiyorsanız, sürekli çatışmaya devam etmelisiniz. Öldüğünüz zaman yıldızlarınız siliniyor, araç paylaşmadığınız için de arkadaşlarınızın yıldızları size bulaşmıyor. Polisin dikkatini çekmek için biraz şov yapmanız lazım yani.

Operasyon: Tutçekmatik

Görev Özeti: Cargobob ile araç alıp mantıksız denemeler yaptık.

Oyunda 22.-29. seviyeler arasında erişebildiğiniz bir helikopter var: **Cargobob**. Kullanımımıza sunulan bu yük kaldırma canavarının eğlencesi de sonsuz. Sağ yön tuşu ile serbest bıraktığı kancası, araçları tutup taşıyabiliyor. Burada önemli olan, kancayı gerçekten araca geçirmek zorunda olmanız. Yani tavan hizasından geçirmeniz lazım ki takılabilsin.

Cargobob ile **Maze Bank** kulesinin tepesine araç taşımak, aklımıza gelen ilk projeydi. Üç oyuncu olarak (ikisi arabada, biri helikopterde) birkaç deneme yaptık. Araca kanca geçirmeye alışana kadar, sürecin çoğunu oraya harcadığımızı itiraf etmek lazım (evet, kahrolsun bağzı beceriksizlikler). Ama alışma süresini atlatınca hızlıca araçları alıp yukarıda toplamaya başlayabildik.



Çaldığımız üç jetle Los Santos Havalimanı'ndayız. Evet, ben de kendi jetimdeyim.

OYUNCULARIN KURŞUN YAĞDIRDIĞI, BİRBİRİNİ KORUDUĞU (VE BAZEN YANLIŞLIKLA VURDUĞU), KARA VE HAVADAN GELEN POLİSLERİN AYRI AYRI PAYLAŞILDIĞI BU ORTAMI TANIMLAYAN TEK KELİME KAOSTU

Oyuncuların hepsi 11. seviyenin üstü olduğundan daimi bir paraşüt stoğumuz vardı. O konuda sıkıntı çekmedik. Bunu da çıkılabilecek en yüksek irtifaya ulaşıp oradan aracı serbest düşüşe bırakmakta kullandık. Etraftan topladığınız araçlar düşüşlerde patlıyor ama oyuncu araçları güvende, onlar sağ salim iniyorlar.

Operasyon: Kanat adamları *(Wingmen demeye gönlümüz elvermedi)*

Görev Özeti: Hasar aldırmadan tüm oyunculara jet çaldırıp formasyon şehirde farklı şekillerde uçtuk.

Amacımız bir jet filosu gibi uçabilmenin ve uçuş becerimiz yettiği kadarıyla akrobasi yapabilmenin keyfini çıkartmaktı. Bunu da en fazla üç kişi ile yapabildik.

Püf nokta, jetleri polisin çarpamayacağı bir yerde yanlarında oyuncu ile bırakmak. Çünkü bırakıp giderseniz yok oluyorlar. Biz önce iki jet çaldık, sonra helikopterle ilk operasyonda anlattıklarımızı uygulayarak üçüncüyü getirdik. Oldukça hızlı gerçekleşti, altından da kalktık.

Ardından bu uçakları **Los Santos Uluslararası Havalimanı**'na indirdik (çünkü Online'da o alana girdiğinizde aranmıyorsunuz hemen) ve formasyonu aldık. Düzgünce kalkan birden fazla jetin manzarası, görmeye değer oluyor. Zaten P-996 jetler tepkisi en hızlı olan uçaklar olduğundan, akrobasi için de biçilmiş kaftan.

Denememiz şehrin gökdelenleri arasında bulunan bir binayı pist olarak kullanmayı da içeriyordu. Ama inemedik çünkü çatının çevresindeki pervazlar işin tadını kaçırdı. Ama oldukça keyifli bir süreç yaşadığımızı söyleyebilirim. @ **Sarp Kürkçü**

Bunları da Deneyin

- Bir evde parti yapın. Camın dışında da helikopterle arkadaşınız dursun. Dışarıdan ev gözükmüyor ama, evin camından dışarıyı görebiliyorsunuz. Kanıtı da sayfada bir yerlerde.
- Paraşütle senkron atlama yapın. Serbest düşüşle başlayın, arkadaşınızla uyumlu hareket edin.
- 32. seviyede kargo uçağı havalimanında bulunabilir olacak. Çalmak yerine oradan çıkartıp her türlü çılgınlığı deneyebilirsiniz.
- Cargobob ile sınır yüksekliğe araç çıkartın, sonra kancayı bırakmadan helikopterden atlayın. Aracın içindeki bekleyiş eğlenceli oluyor.



Arabasını Maze Bank'ın tepesine çıkarmayanı dövüyorlarmış.

Az Da Çekmedik

Oyunun bağlantı protokolünde tekrar deneme sistemi yok. İnternetinizde kısacık bir sıkıntı bile yaşansa sizi hemen oyundan atıyor. O nedenle saçınızı başınızı yolmayın. Ayrıca insanlara bulaşmadan oynamak için 'Crew Session' veya 'Invite Only' gibi seçenekleri deneyin. Oyuncular arasında pek saygı yok. İnsanlarla olacaksanız bile 100$ verip pasif modda oynayabilirsiniz.



inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

pc

EXPEDITIONS CONQUISTADOR

E NE OLMUŞ, BEN DE KEŞFEDERİM AMERİKA'YI!



Noyan the Geç Kalan

Arkadaşlar, bu sayfada yakın geçmişte çıkmış ve dergide incelemediğimiz oyunlardan bahsetmeye çalışacağım her ay. Lütfen postanın "e"sini atın ve dergimizin en arka sayfasında yazılı adrese, "Geç Kalan Noyan" başlığıyla, bu köşede incelememi istediğiniz 2013 yılı içinde çıkmış oyunları yazın. noyan@oyungezer.com.tr'ye de yazabilirsiniz tabii. Ancak kâğıt kalemle yazıp özenle postaya verdiğiniz hiçbir mektup cevapsız kalmayacaktır, üstelik mektup yazanlara küçük sürprizlerimiz de olabilir, olacak...

7+

Mayısta dijital oyun raflarında yerini almış bir oyunla karşınızdayım sevgili oyunseverler. Beş ay önce çıkmış bir oyunun neresi yeni diye sorabilirsiniz; toplamda beş yüz aydan çok fazlasını yaşamış biri için üç beş ay nedir ki derim cevap olarak.

VUR KIR, PAZARLIK ET; BU BÖLGEYİ AL

Değişik türlerin bir araya geldiği ve "Dünyaya kötülük indi ve onu durdurmak için sen seçildin" tarzı klişe ötesi öykülerden uzak oyunları seviyorum. Aynı şekilde, bir oyun Orta Dünya'yı, 2. Dünya Savaşı'nı, kıyamet sonrası geleceğini anlatmıyorsa, yani artık suyunun buharı çıkmış yer ve zamanlardan farklı boyutlara el atıyorsa bana yeterince yenilikçi geliyor. İşte bu yüzden *Expeditions Conquistador*'ı daha ilk görüşte sevdim. Dünya tarihini değiştiren "Keşifler Çağı"nın başlangı, 1516 yılı, Karayipler'e demir atıyor ve beş – altı yetenek, hekim, avcı, savaşçı gibi toplam on yardımcı seçerek başlıyoruz oynamaya. Not ettiğim ve beğendiğim ilk özellik; diyaloglar ve cevap seçimleri oldu bir RYO'sever olarak. "Görev al – ilerle – hedefe ulaş – sıra tabanlı çatışmaya gir" döngüsünden kurtulmuş böylece oyun yapısı. Diyaloglarda seslendirme olmaması atmosferi bir nebze düşürmüş olsa da çok iddialı olmayan bir yapım için büyük bir eksik sayılmaz bu durum. Ayrıca, ekibimizdeki yardımcı (veya yardakçı) arkadaşların "Barışçı, serbest fikirli, onurlu" (tıpkı 21. yüzyıl insanları gibi, değil mi?) gibi kişilik özellikleri hatta kısa özgeçmişleri verdiğimiz kararlarda etkili oluyor, ki iyice düşünmeden elimiz sol tık'a gitmemiş oluyor. Sıra tabanlı çatışmada bir *Xcom: Enemy Unknown* gerilimi beklentim yoktu, nitekim belki "Haha, nasıl taktik yaptım ama" hissini alamadıysam da "Off, gene mi ya..." sıkıcılığı da yaşamadım hiç.



Yelkenleri fora edip sadede gelecek olursam; RYO öğeleriyle sıra tabanlı stratejinin "Keşifler Çağı" gibi nispeten az kullanılmış bir alanda gayet başarılı şekilde bir araya geldiği, fazla gösterişli, iddialı olmayan ancak yeterli özen gösterilmiş bir oyunu tanıtmaya çalıştım siz "Hiçbir yapımı çıktığı gün alıp bitirmek zorunda değilim" ağırbaşlılığındaki oyunseverlere. Şimdi *Remember Me*'de 3. bölüme doğru devam edebilirim; yavaş ve keyifle oynayın, tadını çıkararak yaşayın hayatı... @ Noyan Akatlı



SON KARAR
Sıra tabanlı strateji arayan tarih meraklıları için iyi bir alternatif.

- **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji
- **Yapım:** Logic Artists
- **Dağıtım:** bitComposer Entertainment
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 20$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 16 +
- **Dahası İçin:** http://conquistadorthegame.com

80'LERDEN GELEN ADAM

Arkadaşlar; Thompson Twins diye bir grup keşfettim, New Age tarzı, çok kaliteli müzik yapıyorlar; plakçılarda "Into the Gap" albümünü bulabilirseniz kaçırmayın derim.



OYNUYORUM

1. Crysis 2 (PC) - 3. Bölüm.
2. Remember Me (PC)
3. Restaurant Empire 2 (PC)
4. Farming Simulator 2013 (PC)
5. NBA 2K14 (PS3)
6. Gravity Rush (PS Vita)

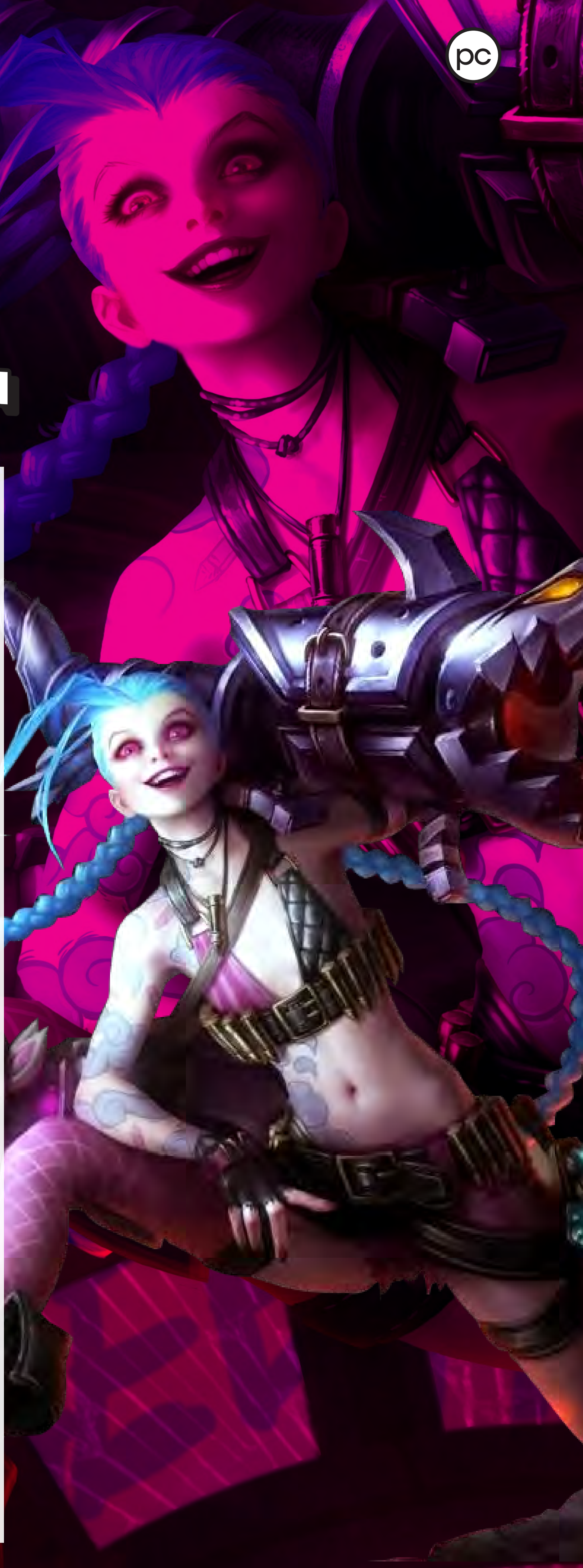
BEKLİYORUM

1. The Last of Us (PS3)
2. Metro: Last Light (PC)
3. Company of Heroes 2 (PC)
4. Watch_Dogs (PC)
5. WWE 2K14 (PS3)

Onun için kaos gündelik bir eğlence!

JINX

LEAGUE OF LEGENDS'IN YENİ ŞAMPİYONU



Lucian'ı uzun süre bekledikten sonra yeni şampiyonun da bir Saldırı Gücü Taşıyıcısı olduğunu duyduğumda burun kıvırmıştım. Zaten Lucian hiç de umduğum heyecanı (en azından benim gözümde) yaratmamış, gayet sıradan bir karakter olarak şampiyon ordusuna katılmıştı. İşte bu yüzden Jinx'e karşı önyargılıydım. Fakat bu sıska hatun (Mundo'nun bile memeleri Jinx'inkinden büyük) öyle bir tanıtımla kadroya katıldı ki hepimizi hayretler içinde bıraktı. *League of Legends* şampiyonlarının hikâyeleri genelde onur, gurur, intikam gibi temalar üzerine kuruludur fakat Jinx'in bu değerlerle işi yok. Onu tanımlamak istersek tam bir deli diyebiliriz, hatta biraz Gotham'ın belalısı Joker'e bile benzetebilir. Kaos yaratmaktan zevk alan ve Piltover kanun güçleri ile kedinin fareyle oynadığı gibi oynayan bir delifişek, %100 ruh hastası... Peki Jinx ile neden oynamalıyız?

1 Giriş ekranında her yeni şampiyona ait bir ekran ve bazen ona özel hazırlanmış kaliteli müziğe alıştık. Ama Jinx ile Riot, işin şov kısmına seviye atlatmış durumda. Jinx'e özel olarak hazırlanmış "Get Jinxed" şarkısı da, şarkı için hazırlanmış klip de birbirinden güzel. Elbette bu tanıtım yeni şampiyonu edinmeniz için yeterli bir sebep değil ama aynı zamanda şampiyonu yakından tanımak için harika bir fırsat ve ne yalan söyleyelim, bunu izledikten sonra şu şampiyonu edinmiyorsanız gerçekten güçlü bir iradeniz var demektir. Fakat asıl soru şu: Riot bundan sonra çıkaracağı her şampiyon için böyle klipler hazırlayacak mı, hazırlarsa hepsini almak zorunda mı kalacağız?

2 Jinx, Q yeteneği "Değiştir" sayesinde oyuncuya iki ayrı silahı kullanma şansı veriyor. Ve bu silahlar oyun müptelalarının en sevdiği cinsten; biri mini-gun diğeri ise roketatar. Değişim esnasında herhangi bir bekleme yapmaması sayesinde savaşın ortasında istediğiniz kadar roketatar / minigun kombosu yapabiliyor, kaos yaratabiliyorsunuz.

3 Jinx, Saldırı Hızı çok kuvvetli bir şampiyon. Öyle ki Savaş Çizmesi aldıktan sonra Q yeteneği ile mini-gun kullanırken aldığınız Saldırı Hızı bonusu sayesinde neredeyse "Hayalet Dansçı" kullanıyor gibi hissediyorsunuz. Bu Saldırı Hızı etkisinin azalması için saldırıyı tamamen kesmeniz gerektiğinde bile kademe kademe düşüş yaşadığından belirli bir süre Saldırı Hızı'nı koruyorsunuz. Gerçekten muazzam bir özellik! Tez vakitte nerfhammer yiyeceğini tahmin ediyorum. Saldırdığı bir kulenin yıkılması ya da şampiyonun ölmesi durumunda belirli bir süre Hareket Hızı kazanması ise yakalanmasını iyice güçleştiriyor.

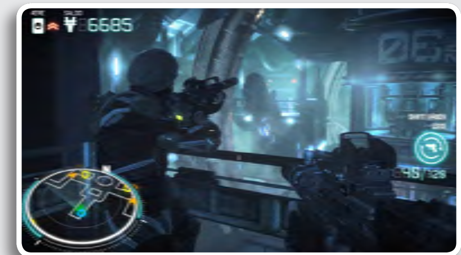
4 Jinx'in Corki, Caitlyn veya Vayne gibi bedenini kullanarak hızla tehlikeden uzaklaşma gibi bir yeteneği yok. Tek zayıf noktasının bu olduğunu söyleyebilirim. Fakat "Cızzt!" ile rakibi yavaşlatabilirken, "Patlangaç" ile üzerine gelen düşmanları yere mıhlayabilir. Lakin ikisi de yetenek atışları üzerine kurulu olduğu için tutturamadığınız takdirde son nefesinizi vermeniz çok kolay. Özellikle "Patlangaç" biraz geç devreye girdiğinden düşmanın koşu yolunun biraz önüne bırakmak gerekiyor.

5 Jinx'in ultisi gerçekten çok kuvvetli. Haritanın sonunda kadar bile gidebilen "Manyak Güçlü Ölüm Roketi!" fırlatarak düşman şampiyonlara anormal hasar verebiliyor. Fakat bu özellik savaşın hemen başında kullanılmamalı çünkü düşman şampiyonların eksik can değerine göre daha fazla vuruyor. Tahminlerimden biri ultinin de hasarının biraz azaltılacağı yönünde çünkü oyunun başında tank sınıfındaki şampiyonlara bile gayet güzel hasar verebiliyor. **Nurettin Tan**

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

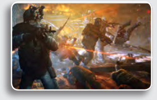
İNANILMAZ BİR ŞEKİLDE BU AYKİ EDİTÖRYAL TOPLANTIDA, DERGİNİN EN SEVİLEN BÖLÜMÜNÜN TEKMİLİ BİRDEN OLDUĞUNA KARAR VERİLDİ! VE YERİNE DAHA İYİ BİR ŞEY KOYAMAYACAĞIMIZA KANAAT EDEREK, OLDUĞU GİBİ KORUMAYA KARAR VERDİK... YOKSA, VERMEDİK Mİ?

FPS (First Person Shooter)

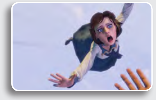


KILLZONE MERCENARY
PS VITA

PS Vita sahiplerinin oyun açlığını giderecek olan Killzone Mercenary, ilk Killzone'un bittiği anda başlayarak, sonraki oyunların da önemli olaylarını kapsayan dokuz bölüm boyunca ilerliyor. İki taraf adına da savaşmayan paralı bir askeri yönettiğiniz oyunda, ayrıca sekiz kişilik bir multipalyer modu da bulunuyor.



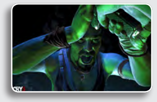
Metro: Last Light
PC, PS3, Xbox 360
Rus yapımı oyunların soğukluğu ve gerçekçiliği sizi çekiyorsa, Metro Last Light'a bir şans verin. Çok beğeneceğinize eminiz.



BioShock Infinite
PC, PS3, Xbox 360
Yılın en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Kaçıranlar çok üzülecek.



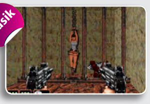
Far Cry 3: Blood Dragon
PC, PS3, Xbox 360
Aynı ismi taşıyan iki oyunun birden FPS listemizde olması çok ilginç. Ama Blood Dragon o kadar farklı bir deneyim ki, Far Cry 3'le birlikte yer almasında sakınca yok.



Far Cry 3
PC, PS3, Xbox 360
Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın delilik ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.



Borderlands 2 + DLC'leri
PC, PS3, Xbox 360
FPS'lerini serbest yapılı, bol silahlı, komik ama şiddetli sevenlere tavsiyemiz, Borderlands 2'yi gözü kapalı almanızdır.



Shadow Warrior
PC
Yenisi çıkmış olsa da, esas eski moda FPS tadını yaşamak istiyorsanız, orijinal Shadow Warrior'a keskin bir dönüş yapmalısınız.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



POKEMON X/Y
3DS

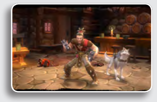
Hepimizin küçüklüğünün en önemli bölümlerinden birisini oluşturur Pokemon serisi. Nintendo'nun Türkiye'deki yokluğunda, Nintendo e-Shop üstünden satın alabileceğiniz Pokemon X/Y, sizi uzun süre başına hapsedecek kadar güzel bir oyun.
Hepsini yakalamalıyımmm!...



Persona 4 Golden
PS Vita
Persona 4'ün tamamen elden geçmiş ve yeni içerikle desteklenmiş versiyonu P4 Golden, müthiş bir J-RYO. Sevenleri kaçırmamalı!



Baldur's Gate: Enhanced Edition
PC, iOS
Yüksek çözünürlüklü grafikleri, yeni Black Pits bölümleriyle yıllar öncesinden kopup gelen, tekrar bulunması güç bir nostalji rüzgarı.



Torchlight II
PC
Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı oldu.



The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece son yılların en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.

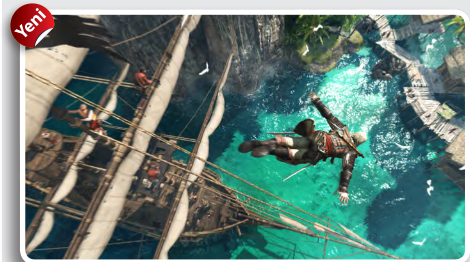


Diablo III
PC, PS3, Xbox 360
Konsol versiyonu gelen Diablo 3'ün, Reaper of Souls eklentisi ve AH'nın gitmesiyle yeniden gündeme bomba gibi düşmesini bekliyoruz.



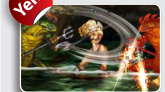
Final Fantasy 8
PC, PS1, PS3, PSP
Çıktığı yıl "bu oyunu insanlar yapmış olamaz!" demiştik. Üstünden 15 yıl geçmesine rağmen hala oynanıyorsa, belki de doğrudur... FİİİİTOOS!

AKSİYON



ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG
PS3, XBOX 360

Assassin'lik müessesesinin tanımını artık iyice yıkan AC, yedi denizlere açılan bir suikastçı/korsan/kaptan olarak hayatımızda çığır açıyor. Kenway ailesinin en yaşlı (ama genç?!?) üyesi Edward'ı yönettiğimiz yeni oyun, AC3'ten sonra doğru yönde bir adım olmuş. Özellikle de meta-oyun kısımlarındaki içerikler muhteşem olmuş!



Dragon's Crown
PS3, PS Vita
Soldan sağa yürümeli ve adam dövmeli oyunları sever misiniz? O zaman buyrun Dragon's Crown... Karakter modellerinin fazlasıyla "seksist" olduğunu bilin ama...



Pacman Championship Edition DX+
PC, PS3, Xbox 360
33 yıllık olup da bu kadar güzel hale getirilebilen ve hala danalar gibi oynanabilen bir başka oyun yok arkadaş! O sarı toplar yenecek!



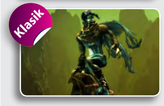
Grand Theft Auto 5
PS3, Xbox 360
Şu oyunu alıp yeni nesil konsollarda çıkartmış olsalar, hiç kimsenin gıkı bile çıkmazdı! GTA 5 sadece bir oyun değil, eğlence sektörünün bir mihenk taşı, devasa bir başarı...



Puppeteer
PS3
Çok ama çok şirin, çok ama çok güzel bir oyun Puppeteer... Japon çocuk tiyatrosu gibi dizayn edilmiş bölümleri ve oynanışıyla başka hiçbir oyuna benzemiyor. Alın!



Rayman Legends
PC, PS3, Xbox 360, WiiU
Geçen yıl çıkan Origins'i de içine yedirerek o kadar güzel bir platform oyunu yaratmış ki Michel Ancel, önünde saygıyla eğilmekten başka bir şey gelmiyor elimden.



Legacy of Kain: Soul Reaver
PC, PS1, Dreamcast
Her ne kadar şahsen Kain karakterini daha çok sevsem de, artık yeni bir Raziel oyunu görmemizin zamanı geldi diyorum. Eidos bizi duyuyor mu acaba?

Animus sizde olsa, hangi döneme ait bir ata bulmak için kullanırdınız?

1. *1950'ler İstanbul'unda yaşayan bir ata. Her daim ilgimi çekmiştir, bi havasını solumak güzel olurdu. -MERT*
2. *M.Ö. 1800'ler den yada M.S. 1600'ler den bir ata seçerdim galiba. -ÖNDER*
3. *Osmanlı! Gerçi benim atam minarelerden çok yemek masalarına tırmanmıştır ama olsun :) - İHSAN*
4. *Kızılderili bölgesindeki Mustang ata bir bakar, çıkarım - SİNAN*
5. *Tercihim Antik Mısır olurdu. Tam şu Sphinx yapılırken uzaylılar var mıydı diye bakmak isterdim. -SARP*

6. yaşımıza girdik, ne düşünüyorsun? (Ayrıca, pasta nerede?)

1. *Valla askerliği düşünüyorum. Pastamı da geçen ay yedim zaten uğurlamada (Şaka şaka, iyi ki doğmuş Oyungezer) -MERT*
2. *Checkpoint! -EMİR*
3. *Tabletletleri ve telefonları fethetmenin zamanı geldi. (Pasta nerde olursa olsun, çikolatalı ve vişne soslu olsun) - ÖNDER*
4. *Neey?? Ne zaman 6 yıl oldu yahu? Dergiye isim aradığımız günler daha dün gibi aklımda! (Pastayı GlaDOS hazırlayacaktı...) - İHSAN*
5. *Neeey?? Yahu 6 yıl ne zaman oldu (İhsan'ınkinden farklı yazdım, ne kopyası?) - SİNAN*

Her şeyi bırakıp gitmek istiyorsun, biliyorum. Peki nereye?

1. *Her şeyi bırakıp gidiyorum zaten askere): -MERT*
2. *O Stargate senin, bu Stargate benim, evrenin diğer ucuna kadar yolum var (Rüyalarda buluşuruz). -EMİR*
3. *Bir çok rivayet var bu konuda, mesela bir oyunun içine kaçsam diyorum (Assassin's Creed olabilir :) -ÖNDER*
4. *Bu dünyada "illa şuraya gideyim, tam olurum işte orada" dediğim bir yer yok. Olduğum yere şükreden adamım ben :) - SİNAN*
5. *Uzayda koloni kurmak gibi bir planım var. Kickstarter'a başvursak mı? - ÖMER*

STRATEJİ



Total War: Rome 2
PC
Büyük teknik ve yapay zeka sorunlarıyla çıkan yeni Rome, üstüste gelen yamalarla biraz adam edildi gibi. Daha da iyi hale geleceğini umuyoruz.



Europa Universalis 4
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.



Plants vs Zombies 2
iOS
Popcap'ın muhteşem devam oyunu, Free2Play bir oyunun nasıl modellenmesi gerektiği konusunda bir ders gibi. Sıkılmadan günlerini-zi geçirebilirsiniz.



Civilization V: Brave New World
PC
Civilization'a dokuz yeni ırk, uluslararası ticaret ve kültürle oyunu kazanma imkanını ekleyen Brave New World, tüm Civ oyuncularının alması gereken bir eklenti.

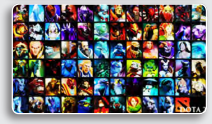


Close Combat Serisi
PC
Her yıl istikrarlı bir şekilde yenisi çıkan bu Wargame, stratejisini derin ve 2. Dünya Savaşı'nda almayı sevenler için biçilmiş kaftan.

DVO & ONLINE



Payday 2
PC, PS3, Xbox 360
Co-Op oyunlarda büyülü rakam olan dört oyuncunun birlikte soygun yapmasını konu alan Payday 2, işlerin ters gitmesiyle neşelenen bir oyun :)



Dota 2
PC
Zaten aylardır oynanmakta olan Dota 2 en sonunda resmi olarak da çıktı. Free2play oyunlarda bundan daha kaliteli bir süre zor bulunur.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Guild Wars 2
PC
Aylık ücreti olmayan Guild Wars 2 DVO'ları kısırlaştıran unsurların çoğundan kurtulmuş, heyecanlı, aksiyonlu ve şahane gözüken bir oyun olmuş.



OGame
Browser
"Neeeay! OGame mi?" demeyin, browser oyunlarını başlatan oyun o hale gelmiş ki, biz bile şaşırdık... Deneyin!

YARIŞ & SİMÜLASYON



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yalnız biraz yarım döndü, tek kişilik modu yıl sonunda çıkıyor :)



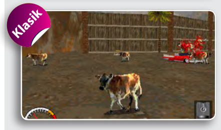
Trials Evolution: Gold Edition
PC
Uzun süredir Xbox 360 sahiplerini eğlendiren Trials serisi, en gelişmiş versiyonuyla PC'ye çıktı. Çılgın yarışlara hazır mısınız?



Euro Truck Simulator 2
PC
Avrupa'yı baştan başa dolaşan bir TIR şoförü olmak nasıl bir histir, hiç merak ettiniz mi? ETS2 bunu sonuna kadar yaşatacak.



Forza Horizon
360
Xbox 360 almaya sebep olacak kadar güzel bir seridir Forza. Horizon da açık dünyası ve muhteşem oynanışıyla bir istisna değil.



Carmageddon
PC, Android, iOS
Dünyanın ilk "ne bu şiddet bu celal!" oyunu Carmageddon, mobil versiyonlarıyla yeniden gündeme oturdu... Göker'in gündemine...

AYIN ALTIN OYUNU



The Stanley Parable



Pokemon X



The Wolf Among Us

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Kasım ayı iyi geçiyor da, Aralık ayındaki kıtlık tehlikesinin farkında mısınız? Hmm?

KASIM '13	
Assassin's Creed IV: Black Fla	PC, PS4, XBOX ONE, WiiU
Battlefield 4	PC, PS3, 360, PS4, XBOX ONE
Call of Duty: Ghosts	PC, PS3, 360, PS4, XBOX ONE
Contrast - Collector's Edition	PC
Dead Rising 3	XBOX ONE
Deadfall Adventures	PC, 360
Deadly Premonition: Director's Cut	PC
FIFA 14	PS4, XBOX ONE
Fighter Within	XBOX ONE
Forza Motorsport 5	XBOX ONE
Injustice: Gods Among Us - Ultimate Edition	PC, PS4, PS VITA
Invizimals: The Alliance	PS VITA
Killzone: Shadow Fall	PS4
Knack	PS4
LEGO Marvel Super Heroes	PC, PS4, PS3, PS VITA, 360
NBA 2K14	XBOX ONE, PS4
NBA Live 14	XBOX ONE, PS4
Need for Speed: Rivals	PC, PS4, PS3, XBOX ONE, 360
Peggle 2	XBOX ONE
Professional Farming 2014	PC
Professor Layton and the Azran Legacy	3DS
Ratchet & Clank: Nexus	PS3
Ryse: Son of Rome	XBOX ONE
Sacrilegium	PC, PS3, 360
SimCity: Cities of Tomorrow	PC
Super Mario 3D World	Wii U
Tearaway	PS VITA
Terraria	PS3
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	3DS
WWE 2K14	PS3
X Rebirth	PC
XCOM: Enemy Within	PC, PS3, 360

ARALIK '13	
Gran Turismo 6	PS3
South Park: The Stick of Truth	PC, PS3, 360
Wii Fit U	Wii U

SPOR & MENAJERLİK



FIFA 14
PC, PS3, 360
Geçen yılın üstüne çok büyük yenilikler içermiyor FIFA 14. Bu noktadan sonra ileriye ancak yeni nesille gidebileceğini düşünüyoruz.



PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.

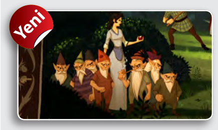


Football Manager 2013
PC
Her yıl alınan FM serisinin 2013 versiyonunda bu sene 900'den fazla yenilik var.



4D Sports Boxing
Amiga
"1992 yılında 3 boyutlu boks oyunu mu? Hadi canım!" demeyin. Amiga mucizevi bir aletti. "Peki neden 4D" diyebilirsiniz ama

MACERA & BULMACA



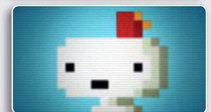
The Wolf Among Us
PC, PS3, Xbox 360
Artık ustalaştığını bile Telltale, The Walking Dead'le aynı grafik ve oynanış tarzında, yepyeni bir hikayeyle karşımızda.



Gone Home
PC
Tanımadığınız bir evi kurcalamanın suçlu heyecanı-nı yaşatan, 90'larda genç olan herkesin kendinden bir şey bulacağı güzel bir adventure.



Brothers: A Tale of Two Sons
PC, Xbox 360
İki kardeşin sözsüz ama çok duygusal macerasını anlatan Brothers, son ayların en heyecan verici sürprizi oldu.



Fez
PC, 360
Minicik, fesli bir karakterin pikselli dünyasına girmez miydiniz? Bir platform/bulmaca oyunu olan Fez'e girmek kolay, ama çıkışı bulmak hiç değil.

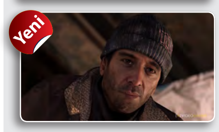


Gabriel Knight: Sins of Fathers
PC, Mac
Efsanevi yapımcı Jane Jensen'in en iyi oyunlarından biri olan bu doğa üstü macera oyunu, hala mükem-mel! Yeni duyduysanız, mutlaka deneyin.

BİR GARİP OYUN



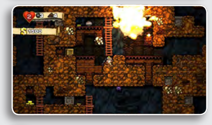
The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.



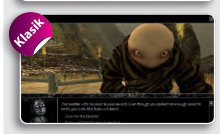
Beyond: Two Souls
PS3
"Bu bir film mi, yoksa oyun mu?" tartışmaları süredursun, Beyond'u tecrübe eden herkes hayran kalıyor. Mutlaka deneyin.



Outlast
PC
Muhteşem bir korku oyunu Outlast. Aşırı derecede şiddet ve kan içermesini kaldırabile-cekseniz, tavsiye ederiz.



Spelunky
PC, PS3, PSVita, Xbox 360
Spelunky, her oynadığınızda değişen bölümleriyle sonsuza kadar oynayabileceğiniz bir oyun.



Pathologic
PC
Dünyanın en kendine özgü firması Ice Pick Lodge'un, ilk ve en garip oyunu. 8 yıl sonra, hala bir şey anlayabildiğimizi söyleyemem.



ENDER'S GAME

HARRY POTTER UZAYDA

Bir bilimkurgu yazarının hayalgücü ile sinema teknolojisinin yaratabildikleri sonunda aynı seviyeye gelebildi. Bundan 120 sene önce **H.G. Wells**'in beynindeki ya da daha da eskisinde **Jules Verne**'in kafasında oluşan imajlar ancak günümüz teknolojisi ile hakkını vererek karşımıza çıkabiliyor. Ve belki de bu yüzden beyazperdeye en çok yakışan tür bilimkurgu oluyor. Hugo ve Nebula ödüllerini birlikte almayı başarabilen, 1985 tarihli, **Orson Scott Card** imzalı *Ender's Game* romanı da teknolojinin, *Harry Potter*'ın ve *Hunger Games*'in rüzgarına kapılarak sonunda sinema perdesine yansıyor. Bilimkurgu filmlerinden çok umutlu olduğumuz ama *Gravity* dışında da beklediğimizi alamadığımız 2013 senesinin bu türdeki son büyük filmi bakalım bizi tatmin edebilecek mi?

Bahsettiğim diğer eser isimlerinden fark edeceğiniz üzere *Ender's Game* kitap serisi ergenlik çağındaki gençlerin eğitim hikâyesi etrafında dönüyor. Tabii daha sonra ulaştığı boyut tıpkı *Harry Potter*'ın finale yaklaşırken eriştiği olgunlaşmış ve bütün dünyayı ilgilendiren ciddi meselelere doğru yol alıyor. Yakın bir gelecekte dünyamıza saldıran **Formics** isimli böcekimsi uzaylı ırkı, uzun süren işgal sonunda dünyayı neredeyse yaşanmayacak hale getirmiş fakat Uluslararası Donanma Komutanı Mazer Reckham'ın (**Ben Kingsley**) komutanlığı, stratejik dehası ve kahramanlıkları sayesinde geri çekilmiştir. Fakat 2070 yılında beklenen yeni bir istila ve ihtiyaç duyulan yeni stratejik zekâlar yüzünden donanma IF isimli seçkin bir ordu kurmak için bir eğitim bölümü açar. Bu orduyu eğitme görevi Colonel Graff'a (**Harrison Ford**) verilir. Özel bir çocuk olan **Ender Wiggin** ise geleceğin Mazer'ı olabilecek yeteneklere sahiptir fakat bunu ortaya çıkartacak olan eğitim süreci oldukça zorludur.
Bu klasik askeri eğitim ve sert komutan hikâyesini uzaya taşıyan film özellikle oyuncu performanslarını arkasına alarak etkisini hissettirme niyetinde. Harrison Ford ve *Hugo* filminden hatırlayacağımız yetenekli genç oyuncu **Asa Butterfield** filmi sırtlayabilecekler diye düşünüyorum. Bu film için en zayıf halka pek başarılı bulmadığım yönetmen **Gavin Hood** bana göre.

Ender's Game militarist bir hikâye. Romanın kendisinde bu detaylar çok daha keskin dille işlenmiş ama film muhakkak bu konu hakkında daha yuvarlak hatta bazı noktalarda anti-militarist bile olacaktır. Reşit olmamış çocukların sert bir şekilde eğitilmesi dünyanın kurtulması gerektiğinden mi yoksa askeri disiplinin o abartı gerekliliklerinden mi sorunsalı, savaşla tanışan çocukların korkusu, insanlığı kurtarmak gibi bir sorumluluğun getirdiği yük ve insanoğlunun hayata kalmak için ne kadar ileri gidebileceği filmde işlenecek konular gibi duruyor. Tabii bu tip alt metinler bir tarafa, asıl önemli olan, sinema perdesinin böyle bir filmde bize daha çok akıcı bir hikâye, güzel bir kurgu, sağlam yazılmış karakterlere dayanan iyi oyunculuklar ve görsel efektler vaat etmesi. Kaçınılmaz ama, aşkla meşkle çok fazla sulandırılmadığı müddetçe ve Ender'in o ünlü savaş odasında yaptıklarını resmeden sahne kitabın askeri stratejik anlatımına biraz olsun yaklaştırabilirse *Ender's Game* iyi bir seriye dönüşebilir. **-Pozan**

Genelde dünyamızın işgal altında ve insanlığın tehlikede olduğu gelecek hikâyelerinde, kurtuluşun ordu kurmakta, savaşmakta, askeri eğitim ve stratejilerinde olduğunu düşünüp bunu anlatan gelecek tasvirleri militarist bilimkurgu janrının içine girer. Ama şunu da söylemekte fayda var, militarist bilimkurguların önemli bir kısmı anti-militaristtir, geçtiği evreni sorgular, eleştirir. Bu tür kurguların çoğunda bir karakter ya da olay örgüsü size ordunun, savaşların, abartı disiplinin aslında bir halta yaramadığını muhakkak söyleyecektir. Çünkü savaş hiçbir zaman sona ermez. Düşmanınızı alt etmiş olsanız da, savaşmak isteyen bir ordu gerekirse bir sonraki savaşı galaksinin öbür ucunda yahut dünya üzerinde kendi sorununu çıkararak yine başlatacaktır.



The War of the Worlds (1898)

Bu kült roman belki de militarist temalar işleyen ilk bilim kurgu romanıdır. Dünyanın uzaylılar tarafından işgali karşısında ön plana çıkan ordudan ve onun savaşan kahramanlarından sıkça bahseder. Kitapta ordu gerektiği takdirde, insanlara karşı gereksizlerin kıyımı adı altında bir soykırım yapmayı bile planlar.



MİLİTARİST BİLİMKURGU ÖRNEKLERİ



Starship Troopers (1959)

Robert Heinlein'in bu eseri, saf militarist bilim kurgunun zirve noktasıdır. Asker, savaş, asker, asker, strateji ve daha çok asker. Bir piyon gibi görünen askerler çeşitli gezegenlerde böcek benzeri bir uzaylı ırkı ile savaşırlar. Ordu en büyüktür, ordu candır, ordu iyidir. *Ender's Game* birçok açıdan bu romandan esinlenmiştir.



Avatar (2009)

Ordu istediği her şeyi yapar mantığının işlendiği, özellikle **Colonel Miles Quaritch** karakteri ile militarizmin en büyük sembollerinden otorite ve disipline selam çakan bir bilimkurgu filmidir. Askeri stratejiler, birlikler ve onların altında çalışan muhalif bilim insanları bu konsepti güzelce tamamlar.



Battlestar Galactica (1978 - 2009)

Bir TV dizisinde, hatta birçok yapımda görebileceğimiz en detaylı, en stratejik uzay gemisi savaşları bu seride karşımıza çıkmıştır. İnsan ırkı, geleceği için, kendi yarattığı kötülüğe karşı savaşmak zorundadır. Tabii bu savaştaki otorite donanmadır ve kısmen herkes bunu kabullenmiştir.



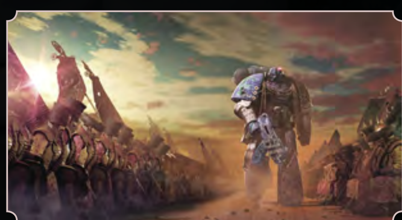
Falling Skies (2011 -)

Savaşmanın kaçınılmaz olduğu bir uzaylı istilası profili daha. Her ne kadar dünya halkı ordu düzenine geçip savaşmak "zorunda" kalsa da bu dizinin neredeyse hiçbir yerinde anti-militarist bir yaklaşıma rastlamak mümkün değildir. 10 yaşındaki çocuklar için eğitim almak, silah taşımak ve uzaylılar ile savaşmak günlük olağan bir olaydır.



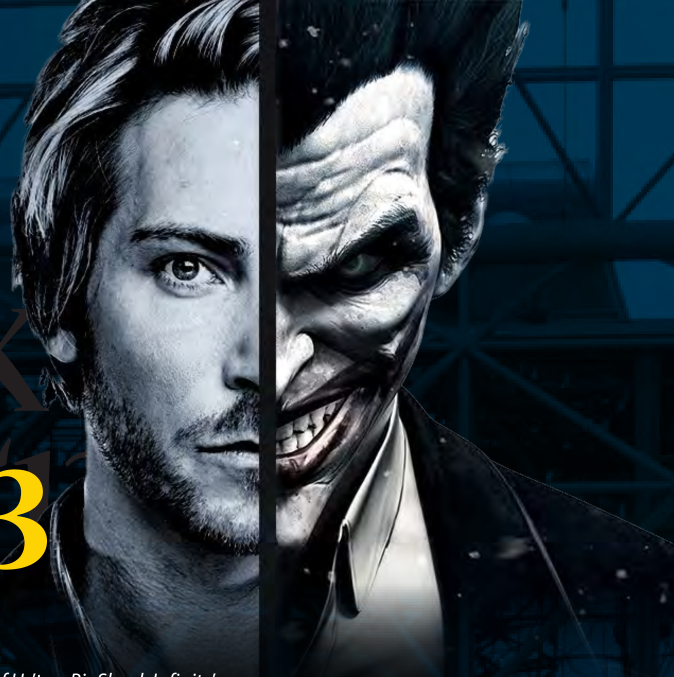
Universal Soldier (1992)

Militarist düşüncenin hayallerinden olan ölümsüz ve itaatkar askerleri yaratma amaçlı bir projeyi anlatır bu film. Askerlerini birer androide çevirmeye çalışan ordu aslında acizliğini ortadan kaldırmak istemektedir. Yine de filmdeki militarist öğeler bu alt metni çıkararak kendi kendimize gelin güvey olduğumuzu gösterir.



Warhammer 40K (1987)

Tamamen militarizm üzerine kurulmuş, savaşa ve sadece stratejiye dayalı bir düzen etrafında geleceğini hazırlayan, asker doğduğunuz bu evren konumuza çok güzel bir örnek teşkil eder. Savaş bu evrenin doğasının bir parçasıdır. Herkesin itaat ettiği, kendi kendini koruyan bir doğanın...



NEW YORK COMIC CON '13

HER CADDEYE BİR COMIC CON!

Comic Con dendiğinde, aklımız öncelikli olarak hep San Diego'ya gidiyor. SDCC'nin genişliği ve ön planda oluşu su götürmez bir gerçek ama özellikle ABD'de dikkate değer tek CC o değil. İşte NYCC de yine spot ışıklarının döndüğü yerlerden bir tanesi. E biz de ne yapıyoruz? Oradan gelen her habere odaklanıyoruz.



Her ne kadar ismi çizgi romanlara özgü gibi dursa da New York Comic Con da popüler kültüre her noktadan dokunur hale gelmiş durumda. Bu pastadan doğal olarak video oyunları da payını kapıyor. Üstelik, bu seneki panelleri ile aldığı dilimin boyutu büyük olmasa da lezzetinin yerinde olduğu söylenebilir. Bundaki en büyük etken ise, iki CC arasında çıkmış olan ve panellerde de yeri olan *GTA V.*

TREVOR, AMCALARA KÜFÜR ET

Her *GTA V* oyuncusunun hakkında (ekseni ne olursa olsun) yoğun düşünceler beslediği karakter **Trevor**, diğer seslendirme sanatçıları ile NYCC'de paneldeydi. Oyun içinde bulunan işkence sahnesinin çekimlerini "işte, sıradan bir gündü benim için" şeklinde cevaplayan sanatçı **Steven Ogg**, ahlaki değil de teknik sıkıntılar yaşadıklarını belirtti.



Diğer bir eğlenceli nokta da, seyircilerin Ogg'dan okkalı bir küfür talep etmeleriydi. Her ne kadar çekimlere Ogg'un söyleyişi yansımamış olsa da panel salonunda yankılanan "Well f*ck you!" sözü herkesi pek bir sevindirdi. Başkası dese salon buz keserdi ama işte konu Trevor olunca genelgeçer kurallar da yalan oluyor. O ağzı dolu küfredince mutlu oluyoruz.

THE KILLING JOKE

Batman: Arkham Origins'te **Joker**'i seslendiren yeni isim **Troy Baker**. Kendisi *The Last of Us*'tan *BioShock Infinite*'e, *God of War: Ascencion*'dan *Saints Row*'a kadar onlarca farklı oyunda seslendirme yaptı. Ama canlı bir panelde, Öldüren Şaka (*The Killing Joke*) çizgi romanında Joker'in Aşk Tüneli sahnesindeki monologunu canlandırdığı vakit, akan suları durdurdu.



NYCC'de seyircilerin de verdiği gazla bunu gerçekleştiren Baker sadece sesiyle ne kadar güzel oynayabildiğini değil, işini ne kadar iyi yaptığını da gözler önüne seriyor. Eğer izlemediyseniz, linkini buraya yazıyoruz. Adam yakışıklı üstelik. Özellikle kadın okuyucularımıza duyurulur: http://youtu.be/pAn49oUtHJE

SQUARE ENIX'İN MARİFETLİ ÇOCUKLARI

Bu zamana kadar çok yüzünü göstermeyen bir Square departmanı, NYCC'de marifetlerini sergiledi. Firmanın bünyesinde, Square Enix Products adında bir alt departman varmış. Çok fazla dikkatimizi çekmese de firma, kendi figür ve oyuncaklarını kendi üretiyormuş.



Üstelik, bu departman sadece *Kingdom Hearts* ya da *Final Fantasy* yapmıyor (tamam, onları daha çok yapıyor). Batman'den Robocop'a, MGS den Assassin's Creed'e Square'le alakası olmayan birçok markanın ürünlerini de tasarlıyor. Bunu yapan tonla üretici arasından sivrilmesini sağlayansa üretim kalitesinin, ince işçiliğin üst seviyede olması. Figürlere meraklıysanız, radarınızda bulunsun.

Yalnız Square Enix Products ürünlerini Türkiye'den online sipariş edemiyoruz. O yüzden her zamanki gibi alternatif edinme yollarına girişmeniz, yakınlarda memlekete geleceğini bildiğiniz akrabaları takibe alıp Facebook duvarına bir "özledik yaw" yazmanız gerekebilir. **-Sarp**



San Diego kadar ışıltılı olmasa da New York Comic Con da Christmas öncesi iyi haber toplayan, sevdiğimiz bir "Con".

ÖNE ÇIKANLAR

WITCHER VE DHC



Daha önce The Witcher serisi ile Dark Horse Comic'in ortak bir iş üstünde çalıştıkları biliniyordu. Nihayetinde bunun Geralt'ın kayıp yıllarını anlatacağı ortaya çıktı. 19 Mart'ta yayınlanmaya başlacak beş ciltlik seride Geralt'ın kiralık bir yaratık avcısı olarak maceralarını okuyacakmışız.

LOKI'YE BİR SERİ



Katrilyonlarca(!?) hayranının çabaları bir dereceye kadar sonuç verdi ve Loki, kendi TV serisine sahip olamasa da aylık çıkacak olan çizgi roman serisine kavuştu. Asgard'ın yakışıklı üvey prensi kahramanlık rolüne bürünecek olsa da Lee Garbett Loki'nin kişiliğine sadık kalacaklarını garanti ediyor.

TRIFORCE ÇILGINLIĞI



Bugüne kadar gördüğüm en başarılı replica firmalarından birisi Triforce. Bu adamlar, şu anda 100'den fazla oyun projesinin konsept çizimlerini modele dönüştürüyor, aynı zamanda oyunlardaki birçok ürünü gerçek hayata yansıtıyor. Oranlara ve detaya deli gibi bağlı, müthiş bir firma. NYCC de oyun alanlarıydı.



LOU REED'İ KAYBETTİK

SİYAH BİZE, SANA YAKIŞTIĞI KADAR YAKIŞMADI…

27 Ekim 2013. Müzik tarihine geçen acı bir gün daha. 1942 yılında Brooklyn'de dünyaya gelen **Lou Reed**, 14 yaşında eline aldığı gitarı ile adeta bir tarih yazdıktan sonra aramızdan ayrıldı. **John Cale** ile beraber efsanevi **The Velvet Underground**'u kurduklarında henüz 23 yaşındaydı. Birçok gencin ufkunu genişleten, halen daha etkisini hissettiren, tarihin en büyük müzik topluluklarından biriydi bu. Özellikle şarkıların anlattığı sıradışı öğeler o dönem **Andy Warhol**'un dikkatini çekip menajerleri olmasını sağlamıştı. Hikâyenin bundan sonrası ise Lou Reed ve etrafındakilerin efsaneleşmesinden başka bir şey değildi.

Lou Reed daha sonra devam eden solo kariyeri dahil her zaman şarkılarında bize alışık olmadığımızı sundu. Kirli yerler, kirli insanlar, cahillik, uyuşturucu, dibe vurmuş dünya düzeni ve kötü aşklar onun şarkılarında yüzümüze vuruldu. Bütün bu kötülük kokan ve son derece gerçek şiirleri etkileyici ezgilerle okumak onun hırıltılı sesine çok yakışıyordu. Hak ettiği gibi bir efsane olarak, arkasında bitmeyecek bir miras bırakarak aramızdan ayrıldı. **-Pozan**



KİMLERLE ÇALIŞTI

David Bowie
Reed'in solo kariyerini bir anda dünyaya duyuran *Transformer* albümünde, Bowie yapımcı olarak görev aldı. Bundan sonra da dostlukları hep baki kaldı.

Andy Warholl
Sanatı evirip çevirirken müziğe de elini atan Warholl, The Velvet Underground'a hayran olup Factory'sinde yer açan ve ona hak ettiği imajı kazandıran kişidir.

Metallica
Sonuçları ne Lou'ya ne Metallica'ya yaradı ama birlikte *Lulu* isimli 2011 tarihli bir albüm yaptılar. Albümde tüm sözler Reed'e ait, müzikler ise karmaydı.

DİJİTAL HİKÂYELER VE AKILLI TEKNOLOJİLER

Etkileşimli hikâye anlatımının bir de konferansı var, evet. İlk kez 2008 yılında farklı konferansların birleşimiyle oluşan *Uluslararası İnteraktif Dijital Anlatı Konferansı*, altıncı senesinde bizlerle. Bu sene **6-9 Kasım** tarihlerinde Bahçeşehir Üniversitesi'nin ev sahipliğinde gerçekleşecek olan etkinlik anlatı dünyalarını birleştirmek için elinden geleni yapıyor. Oyunlar, dijital sanat örnekleri, deneysel yapay zekâ uygulamaları gibi çok telden çalan etkinlik bolca konuşmacıya, sektörde deneyimli olan kişilere ev sahipliği yapacak. Ama uyaralım, fiyatlar biraz kaş kaldıracak cinsten. Daha detaylı bilgi için *icids2013.bahcesehir.edu.tr* adresi sizi bekliyor.

Bu etkinliğin yanında bir de Amber Sanat ve Teknoloji festivali yapılıyor ki kendisi de 1-10 Kasım tarihlerinde "Akıllı Teknolojiler ve Ahmaklık" konseptiyle sizlerle olacak. Amber de 2008 yılında 'Gamerz' sergisiyle oyunlara yer vermiş, ardından müptelası olmuştu. 2-3 Kasım'da gerçekleşecek AmberJAM'in, sempozyumların ve seminerlerin olduğu programı oldukça dolu. Ucundan tutmak isterseniz, *amberfestival.org* sitesine bir bakın deriz.

Bu iki etkinliğin perde arkasında Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı **(BUG)** bulunuyor. Şimdiye dek isimlerini duymadıysanız bile, yazın bir kenara. **-Sarp**





BİRAZ DERİNİNE İNELİM

İki etkinliğin de konuşmacıları oldukça önemli kişiler. ICDIS 2013'te 25 ülkeden 90'ın üstünde konuşmacı çalışmalarını sunacak ve bu konuşmacılar arasında anlatı dünyasında iz bırakmış önemli isimler var. Dijital oyun anlatıları uzmanı Toni Dove, International Game Developers' Association kurucularından Ernest W. Adams ve Fable'ın yapay zekâsını tasarlayan Adam Rossell bu konuşmacılardan öne çıkanları.

Bunun yanında Amber etkinliği de ilginç işlere imza atıyor. Dikkat çeken panelleri Oyun Çalışmaları 101, bir Oyun Üreticisinin Dünyalı Olarak Portresi, Oyun Üzerine Yazmak ve GeziJAM: Direnişin Tarihini Oyunlarla Tutmak en çok dikkat çekenler.

Eğer ki video oyunlarına dair bir tutkunuz varsa (eh, Oyungezer okuyucusuna yazıyoruz bunu) ucundan da olsa katılmanız gereken etkinlikler bunlar.

Senaryo Savaşları

Star Wars Episode 7 için birkaç aydır senaryo üzerinde çalışan Michael Arndt görevini bitirdi. Lucas Film tarafından Episode 7'nin bu haline gelmesinde büyük katkısı olduğu söylenen Arndt en son Toy Story 3 ile karşımıza çıkmıştı. Senaryo şu an yönetmen J.J. Abrams ve Episode 5-6'nın yazarı Lawrance Kasdan'a emanet edildi. Bu isabetli karar için Lucas'a teşekkürler.

Tom Hardy'den Elton John Yapmak?

Zor rollerin adamı ve bugünün en iyi oyuncularından biri olan **Tom Hardy** ilginç bir rol ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Hardy, Rocketman filminde **Elton John** olarak karşımıza çıkacak. O dev cüssesi Elton John'a benzesin diye fazlasıyla kilo vereceğini düşünüyoruz. En büyük merakımız ise Tom Hardy'nin filmde kendi sesinden şarkı söyleyip söylemeyeceği. Nasıl bir film olacağını merakla bekliyoruz.

Marvel'ın Sonraki Bölümünde...

Agents of S.H.I.E.L.D. ile iştahı kabaran **Marvel**, dizi dünyası için daha fazla proje üretmeye karar verdi. Henüz içeriği kesinleşmemiş 5 proje üzerinde çalışan firma bu dizilerin birkaçını sadece **Netflix** v.b. platformlardan yayınlama amacında. Sinematik evreninde Superman'i kriptonit eldivenlerle yumruklayan Batman'e dönen Marvel, bakalım **DC**'nin canına daha ne kadar okuyacak?



FİGÜR NASIL YAPILIR?

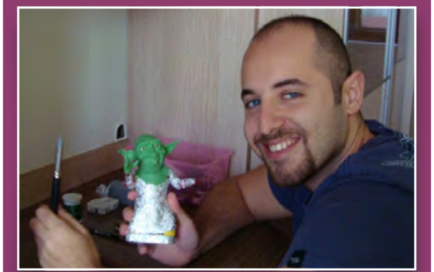
SERHAT ERDOĞ & POZAN ERTEN

Bütün oyuncular aynı zamanda birer nerddürr. Alternatif kültüre, oyunlara, teknolojiye, bilimkurguya, fantastik dünyalara olan bu tutku, hayatımızın her anına nüfuz ediyor bir şekilde. Yüzümüzü çevirdiğimiz her noktada zevkimize hitap eden şeyler aramaya başlıyoruz. Duvarlarımıza posterler asıyoruz, tişörtlerimize baskı yaptırıyor, fincanımızı bile ona göre seçiyoruz. Ama maddi yükünden dolayı ancak uzaktan seyredebildiğimiz ve hayran olduğumuz bir şey var ki o da figürler. Bütün ofisimizi, odamızı onlarla donatmak istiyoruz fakat birçoğumuzun gücünün buna yetmeyeceği de bir gerçek. Yurtdışından getirmenin binbir zorluğundan ve bu zorluklarla uğraşan dükkanlarda böbrek sattıracak fiyatlardan sonra elde tek bir seçenek kalıyor: Bu nadide figürleri sıfırdan kendimiz yapmak. Eh, söylemesi yapmasından daha kolay.

"*Mühim olan yetenek üstâdım*" deyip kaçma eğilimi göstersek de önemli olanın istek ve sabır olduğunu biz değil bu işin ülkemizdeki en iyi temsilcisi olduğunu düşündüğümüz **Serhat Erdoğ** söylüyor. Kendisi hakkında detaylı bilgiyi bu sayfalarda bir yerlerde zaten bulacaksınız. Serhat'tan Oyungezer'in 6. yaşı şerefine bir Goyun figürü yapmasını istedik, o da bizi kırmadı. Bir de üstüne aşama aşama bunu belgelemesi ve eğlenceli bir dilde anlatması bu dosyayı hazırlamamıza vesile oldu. Sıvayın kollarınızı, anneden kapın merdaneyi. Bugün figür yapıyoruz!



Kullanılan Malzemeler:
1. Armatür teli **2.** İskeletin üzerinde durcağı ahşap zemin **3.** Kargaburun **4.** Yan keski **5.** Akrilik boyalar **6.** Mat sprey vernik **7.** Parlak vernik **8.** 454gr Super Sculpey fırınlanabilir polimer kil **9.** 57gr siyah sculpey polimer kil **10.** Elektrikli fırın **11.** Kağıt **12.** Kalem **13.** Cetvel **14.** Heykel şekillendirme kalemleri **15.** Yumuşak uçlu, tercihe bağlı ölçülerde fırçalar **16.** Alüminyum folyo



SERHAT ERDOĞ KİMDİR?

Kim demiş ülkemizde yetenekli figür sanatçısı yok diye!

Serhat Erdoğ ülkemizde model oyuncaklar üretmeye, özellikle bunları oyun ve popüler kültür öğelerinden seçerek yapmaya çalışan çok az sayıda insandan biri. Ve şu ana kadar gördüğümüz kadarıyla en başarılısı. Bizlerin ancak hobi ve oyuncak dükkanlarının camlarında gördüğümüz o detaylı figürleri elleriyle, en az yurtdışındaki ustaları kadar başarılı bir işçilikle üretiyor ve kendi koleksiyonunu yapıyor.

Kendisi Çanakkale Onsekiz Mart Ünversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü mezunu. İş tecrübesi olarak da referansları oldukça sağlam. Şu anda mesleki kariyerini tamamen model yapımına ayıran sanatçı polimer kil ile tanıştığından beri hayatının değiştiğini söylüyor. Yaptığı figürler kadar el çizimi çalışmaları da dikkat çeken Serhat'ın her parmağında başka marifet var diyebiliriz. Hayalleri arasında silikon kalıp alma yöntemi ve teknolojisini öğrenip modellerde seri üretime geçmek var. Ülkemizde figür yapımının maalesef çok yaygın olmaması işlerinin aksamasına yol açıyor ama şu an bile yaptığı özel üretim figürleri sipariş üstüne yurtdışındaki müşterilerine yolluyor.

Serhat Erdoğ'un harika çalışmalarını görmek için blogunu ziyaret edebilirsiniz:
http://serhaterdog.blogspot.com

2 Bir figür yapmaya karar verdiğinizde yapılacak ilk iş figürü hangi ölçekte yapacaksanız o figürün aynı ölçekteki iki boyutlu çizimini hazırlamak olmalıdır. Bu çizim baz alınarak bir iskelet ölçüsü belirlenir ve bu belirlenen ölçülere göre figürün en önemli kısmı olan iskelet modeli yapılır. Ayrıca figür ile birebir ölçülerde olan çizim, heykelin modelleme aşamasında sürekli gözünüzün önünde olursa anatomi hataları yapma ihtimaliniz de minimum seviyeye iner. Ben Goyun çizimini yapmak için Pozan'ın bana gönderdiği bir görselden yardım aldım ve bakarak çizdim. Ancak bunun daha kolay bir yolu var. Bilgisayar ekranınızda çizeceğiniz resmin görselini açarsınız, istediğiniz ölçekte boyutunu ayarlarsınız, A4 kağıdını ekrana yapıştırır ve üzerinden güzelce çizersiniz. Yani anlayacağınız bunun için illa ressam olmaya gerek yok. Goyun çizimini ana hatlarıyla tamamladıktan sonra figürün içinde duracak olan iskeleti de figürün dışına taşmayacak şekilde çizdim. Tabii bu çizimi iskelet ayaklarının monteleneceği ahşap plaka kalınlığını da hesaba katarak oluşturdum.



3 Bizler nasıl iskelet sistemimiz olmasaydı bırakın ayakta durmayı kolumuzu bile oynatamazsak heykel yapımında da iskelet kullanılmazsa o heykelin ayakta durması, poz verdirilmesi tamamen imkansız hale gelir. İskelet modeli yapmak için kullanılan en yaygın materyal armatür telidir. Armatür telinin en önemli özelliği kolayca eğilip bükülebilen ve hemen hemen istenilen her şekle girebilen bir malzeme olmasıdır. Armatür telini hırdavatçılarda ya da iş araç gereçleri satan mağazalardan rahatlıkla bulabilirsiniz. Bulamazsanız da üzülmeyin. 1,5mm'lik herhangi bir tel de işinizi görür. Goyun iskeletine şekil verirken daha önce yaptığım çizime birebir sadık kaldım ve kargaburun, yan keski gibi aletlerden yardım aldım. Goyunun bacakları kısa olduğu için iskeletin bacak kısmında vida kullanmam yeterli oldu. Vidalar aynı zamanda figürün durduğu zemine sıkıca sabitlendiği için iskelet de oldukça sağlam oldu.







5 İskeleti oluşturduk, folyo ile dolgu işlemini hallettik. Aslında işin biraz da pratik ve yeteneğe bağlı olan kısmı bu aşamada başlıyor. Folyo kaplanmış iskeletin üzerini orantılı miktarlarda polimer kil ile kaplıyoruz ve başlıyoruz karakterimizi şekillendirmeye. Modeli şekillendirirken kullanılan çok çeşitli model kalemleri vardır. Yuvarlak uçlu, keskin uçlu, metal dişçi aletleri, yumuşak kauçuk uçlu heykel kalemleri vs. Bütün bunları Türkiye'den temin etmeniz mümkün. Biraz araştırırsanız internetten sipariş verebileceğiniz yerler bulabilirsiniz. Hele ki İstanbul'da ikamet ediyorsanız, sadece Eminönü Tahtakale'de biraz turlarsanız çevredeki kırtasiyelerden bütün bu aletleri temin edebilirsiniz. Hammadde konusunda ise tam miktar vereyim. Goyun figürünü genel olarak ten rengi 454gr polimer kil ile şekillendirdim. Sadece ayak ve ellerdeki siyah kısımlarda 57gr siyah polimer kil kullandım.

4 Bu aşamada alüminyum folyo kullanımının gerekliliğinden bahsetmem gerekir zira polimer kil heykeltraşlığında yeri çok büyük ve önemlidir. Özellikle Goyun gibi tombul bir figür yapacaksanız bu bilgiler çok işinize yarayacak. Folyo kullanımını üç madde halinde açıklamaya çalışayım.

1- Ekonomik faydası: Piyasada satılan polimer kil çeşitleri maalesef ucuz malzemeler değildir. Şimdi şöyle düşünün; gördüğünüz Goyun figürünün iskeletini yaptık ve hiçbir dolgu malzemesi kullanmadan direkt olarak iskelet üzerini polimer kil ile kaplamaya başladık. Ne oldu? Kafayı geçtim sadece gövde için en az 60TL değerinde kil harcamış olduk. Peki bunun yerine iskelet gövdesini resimdeki gibi alüminyum folyo ile (figürün anatomik özelliklerine sadık kalarak) doldurursak ve bu folyo üzerine ince bir tabaka halinde polimer kil kaplarsak? Evet ben de aynen öyle yaptım ve gövdeye kollar dahil sadece yarım paket (454gr) kil harcadım. Figürün geri kalan kısımlarında da aynı yöntemi kullanarak maliyeti oldukça düşürdüm.

2- Figürün ağırlığına olan faydası: Polimer kil, yoğunluğu fazla olan ağır bir malzemedir. Bir figür, yapımında hafifletici hiçbir dolgu malzemesi kullanılmadan içi dışı komple polimer kil ile doldurulursa figürün bacakları bu ağırlığı kaldıramayıp kırılma, çatlama gibi riskler ortaya çıkabilir; çıkacaktır da (tecrübeyle sabit). Ancak figür alüminyum folyo sıkıştırılmış halde bile aynı hacimdeki polimer kilden çok daha hafif olur. İskeletin üzeri önce folyo sonra da polimer kil ile kaplanırsa toplam ağırlıkta muazzam bir düşüş olacak ve ağırlığa bağlı çatlama, kırılma riskleri tamamen ortadan kalkacaktır.

3- Pişirme aşamasında olası bir çatlama, fırında parçalanma risklerine karşı faydası: Modelleme işleminiz bitti, son rötuşları yaptınız. Geldi fırınlama aşaması. Bu noktada eğer alüminyum folyo kullanmayıp direkt olarak komple polimer kilden oluşan heykelinizi fırına sokarsanız yine tecrübeyle sabit, figürün içi pişmeyecek, sadece dışı pişecektir. Bunun sonucunda genleşme ve pişirme sırasında oluşan kimyasal değişimler nedeniyle figür paramparça olacaktır. Ancak figürün içi folyo ile doldurulduğunda pişmesi gereken polimer kil tabakası çok daha az olduğundan oldukça sağlıklı bir pişirme aşaması gerçekleştireceksiniz (yani pintiliğimizden dolayı malzemeden çalmıyoruz kardeşim, başka türlü olmuyor bu iş).

6



Goyun figürünün şekillendirme işlemi sona yaklaşırken yaptığım çizim ile figürü son kez karşılaştırdım. Bu gerçekten önemli, çünkü modelleme işlemi sırasında insan bazen oranları kaçırabiliyor. Örneğin ben bu çalışmada ilk önce kulakları biraz küçük yapmışım. Sonra çizimdeki oranlara sadık kalarak kulakları söküp en baştan şekillendirdim.



Dünyanın En Büyük İkinci Star Wars Figür Koleksiyonunun Sahibi Türk!

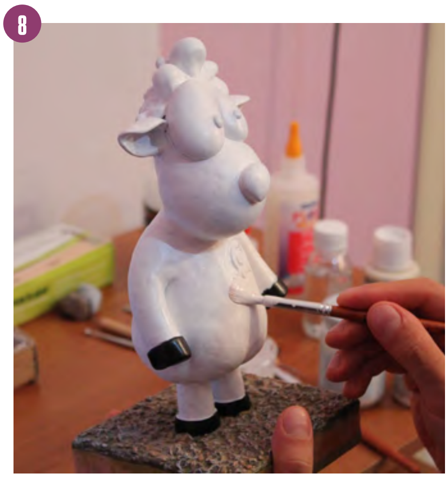
Ülkemizin yetiştirdiği en büyük aranjör ve bestecilerden biri olan Rahman Altın'dan bahsediyoruz. Bugüne kadar çoğuna aşina olduğumuz binlerce jingle müziği yapan Altın, gerek yurt içinde gerek yurt dışında birçok başarılı işe imza atmış biri. Bunlar yeteri kadar özelken bir diğer özelliği daha var ki, dillere destan. Dünyanın en büyük ikinci Star Wars koleksiyonu kendisine ait. Evindeki özel bir odada sergilediği koleksiyonunu görebilmek için birçok şartı yerine getirmek ve çok şanslı bir insan olmak zorundasınız.

7



Evet, geldi sıra tüm emeğinizin saniyeler içerisinde yok olabileceği, günlerce ya da aylarca uğraştığınız heykelin iki dakikalık dalgınlık nedeniyle gözünüzün önünde eriyip fırınınızın tabanına yapışabileceği aşamaya (tecrübeyle sabit :D). Polimer killeri aldığınızda zaten üzerinde yazar; bu malzeme normal elektrikli fırında 130 derecede, figürün büyüklüğüne göre 15 dakika ile 20 dakika arasında bir sürede pişer. Sakın figürü mikrodalga fırında pişirmeye falan kalkmayın. Dediğim gibi, sadece elektrikli fırınlar kullanılabilir. Bu arada şunu da hatırlatmakta fayda var, resimde dikkat ederseniz figürün üzerinde bir parlaklık var. Bu parlaklığın nedeni figürü fırınlamadan önce üzerine yumuşak bir fırça ile sürdüğüm *sculpey clay softener* adında bir malzemedir. Bu sıvı malzeme fırça ile figürün üzerine pişmeden önce uygulandığında parmak izleri, çizikler gibi küçük ama rahatsız edici şeyleri ortadan kaldırır. Goyun figürü sorunsuz bir şekilde yaklaşık 20 dakika kadar bir sürede pişti.

8



Boyama aşamasına geçmeden önce mutlaka fırından çıkan figürümüzü soğumaya bırakmalıyız. Figürün sıcak zemini üzerini direkt boyamaya kalkmayın çünkü boyayı sürdüğünüz anda boya kurur ve figürün üzerine yeterli incelikte dağılmayacağından rahatsız edici dalgalanmalar, izler oluşur. Ben yaptığım figürlerimi boyarken akrilik boya kullanıyorum. Akrilik boyalar piyasada bolca çeşidi bulunan, çabuk kuruyan, çok kullanışlı ve kaliteli sonuçlar veren malzemelerdir. Bunun dışında enamel denilen bir boya çeşidi de mevcut. Enamel boyaların özelliği ise geç kurumasıdır. Geç kurumasının faydası da fırça izlerinin kuruma esnasında kendiliğinden yok olarak daha pürüzsüz bir yüzeyin oluşumuna katkı sağlamasıdır. Goyun figürü tamamen akrilik boya çeşitleri ile boyanmıştır.

9



Goyun figürü genel olarak beyaz tonların hakim olduğu bir karakterdir. Bu sebeple önceki resimde gördüğünüz gibi ilk olarak komple üç kat beyaz akrilik uyguladım. Figürün farklı renklerdeki taş zemin dokusu, yüzdeki gri bölge, burun, gözler, Oyungezer logusu gibi kısımları ise ayrıca detaylı bir şekilde boyadım. Akrilik boya tamamen kurudukan sonra figürün üzerini verniklememiz gerekiyor. Bu işlem figürün boyasının dökülmesini engelleyeceği gibi ömrünü de kat kat uzatacaktır. Ben mat akrilik vernik sprey kullanıyorum. Nalburlarda çok rahat bulabileceğiniz bir malzemedir. Ayrıca figürün göz gibi daha parlak görünmesini istediğiniz kısımları varsa, kırtasiyelerden bulabileceğiniz fırça ile uygulanan parlak vernikler bu yüzeylerde çok işinize yarayacak.



10 Sevimli Goyun figürü A'dan Z'ye başarılı bir şekilde tamamlandı. Burada sözü Pozan'a bırakmak istiyorum. Ne düşünüyorsun Pozan? Sizler için yaptığım Goyun heykelini beğendiniz mi?

EDİTÖRÜN NOTU

Kısa bir süredir buradayım ama büyük ihtimalle Oyungezer ailesinin doğum gününde aldığı en özel hediyelerden biri budur. Bütün ofis bu figüre bakıp bir anda duygusala bağladık. Aramızda suratı asılan bir tek, eski popüler günlerini özleyen, kitaplığın üstündeki Star Wars diaroması oldu. Bugüne kadar verdiğim en yüksek notu eski dost Goyun gapıyor böylece. Çok teşekkürler Serhat!

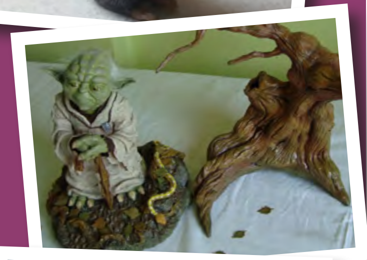
★★★★★★

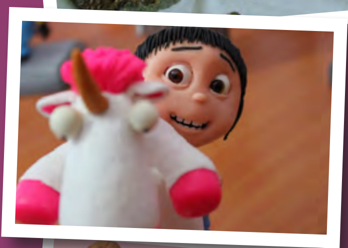
SERHAT'IN ELİNDEN ÇIKANLAR

















SMAUG

KADİM YARATIKLAR PARLAK ŞEYLERİ SEVER

Bugün *Yüzüklerin Efendisi* serisine bakışınız, eğer bu derginin müdavimi iseniz iki yönde olabilir. Ya **Peter Jackson**'ın yaptığı değişiklikleri onaylar ve hikâyeyi olduğu gibi kabullenirsiniz ya da yumruklarınızı masaya vurarak kitaptan farklı her sahne için alnınıza yeni damar dövmesi yaptırırsınız.

Ben mi? Ben halet-i ruhiyeme göre ikisi arasında gidip gelenlerdenim (sizin de var canım öyle bir şansınız, asmayın suratınızı hemen). Biz *The Hobbit*'in ikinci filmi *Smaug'un Viranesi* vizyona girmeye az kalmışken, hakkını verebilmek adına **Smaug**'dan bahsedelim dedik bu ay.

Şimdi **J. R. R. Tolkien**'in nadide eseri *The Hobbit*'te yüzünü gösteren bu ejderha, türünün tek örneği değil. **Orta Dünya** da başka fantastik dünyalar gibi ejderhalara ev sahipliği yapıyor. Ama köken konusunda işler biraz karışık işte. **Valar**'dan **Melkor** (nam-ı diğer **Morgoth**) tarafından yaratıldıkları en yüksek ihtimal. Çünkü Melkor'un kalesi **Angband**'dan çıkıp gelen Glaurung aynı zamanda Orta Dünya'da görülen ilk ejderha. İşte Smaug da, özünde bu kötülüğü barındıran ejderha türünün Üçüncü Çağ'da görünen yüzü.

Doğuşunun tam tarihi bilinmese de Smaug'un **Erebor**'u işgali Üçüncü Çağ 2770 civarında gerçekleşir. Diğer ejderhalar gibi parlak şeylere ilgili olan Smaug (shiny!), cücelerin ortaya koyduğu paha biçilemez zenginliklere kendisini kaptırır.

Yalnız Smaug'un bu yolculuğu sırasında tek dokunduğu yer Erebor değildir. Smaug'un istirahat yeri olan **Yalnız Dağ**'ın güneyinde, yamaçta bulunan **Dale (Vadi)** de saldırıda yakılıp yıkılan, Smaug yok olana kadar da bu durumunu muhafaza eden insan yerleşkesidir.

Tabii parlak şeylere karşı olan dindirilemez açlığı ve acımasızlığının yanında Smaug asla Tolkien tarafından saf kötü olarak tanımlanmaz. Çıkarcı, acımasız, başkalarını umursamayan bir yapısı olmakla birlikte yaptıkları asla safi kötülük olsun diye değil.

Bunun dışında açgözlülüğü ve küstahlığı Orta Dünya'da nam salmış tüm ejderhaların (ve sonrasında yazılan birçok fantastik dünyanın) ortak özelliği. Ama küstahlığı ile espri anlayışı bir ara gelip, Smaug'un kişiliğinin dışa yansıyan bölümünü oluşturuyor diyebiliriz. İlerleyen filmlerde **Bilbo** ile yapılan sohbetler (kimse ağlamasın, fragman kaç zamandır yayında artık) de bunu gösteriyor.

Fiziksel olarak devasalığı ve geleneksel ejderha görüntüsünün yanında Tolkien tarafından bahşedilmiş, metalden pulları bulunmakta Smaug'un. En hassas, yara alabilir bölgesi ise karnı. Karın bölgesinde zırh bulunmuyor ama 200 yıla yakın üstünde yatılan değerli taşlar gövde ile bütün olmuş durumda. İşte bu sebeple, aslında Smaug neredeyse tüm vücudunu korumaya almış durumda.

Nihayetinde Smaug, kendisinden sonra gelen birçok ejderha teması için zemin hazırlayan, kararmış bir İngiliz profesörü tadında bir karakter. Her ne kadar Tolkien kaynak olarak **Beowulf** efsanesini gösterse de, ben kendisinden gelen entellektüel ve mizahi izlerin Smaug'da yaşadığı kanısındayım. Bunların Peter Jackson ile ne kadar ekrana yansıyacağı ise merak konusu. Eğer kafasını **Evangeline Lilly**'den kaldırabilirse tabii. Sanki bugüne kadar kadınların Tolkien eserleriyle derdi varmışçasına, gerçekte olmayan şekilde kadın karakterler sokuşturuluyor hikâyeye. Smaug'un da böyle delik deşik edilmemesini umarak gelecek ayı bekliyoruz hep birlikte. **-Sarp**

BİR TEK SMAUG MU VAR?

Orta Dünya'nın kadim yaratıkları her ne kadar sayfalarca listelenmese de, Smaug tek değil. Burada sıkıntı yaratan, Baba Tolkien'in yazdıklarının tam olarak nerede bitip Christopher'ın yazdıklarının nerede başladığını bilmememiz. Kendisini "derleme"den sorumlu gösterse de, Christopher Reuel Tolkien'in yazdığı bolca kısım bulunmakta. Baba ile oğulun çalışmalarını karışık olarak belleyip, birkaç büyük ejderhadan yine de bahsedelim biz en iyisi.

ZEKÂNIN REFERANSI

Fantastik evrenler düşünüldüğünde ejderhaların, ejderlerin ya da diğer sürüngenimsi varlıkların referansları karmakarışıktır. Ama Smaug, özellikle *Dungeons & Dragons* başta olmak üzere içgüdülerinin yanına zekâsını da ekleyen tüm ejder sınıfı canlıların referansı olarak kabul edilir.

Smaug öncesinde ejderha miti ve bunun kültürlerde bıraktığı izler, genelde iri, güçlü ama vahşi hayvanları anlatır. Ama Smaug ile birlikte istekleri olan, plan yapabilen, kendince hırsları olan ejderhalar gelir. Ardından da *D&D*'nin bir alt dünyası olan *Ejderha Mızrağı* gibi hikâyesini tümüyle böyle canlıların üstüne kuran bazı çalışmalar gelecektir.

Filmde en çok merak edilen şey, Smaug'un malum bir karakterle gireceği diyalog. Benedict Cumberbach'in sesi ile iyi olacağını biliyoruz ama yazılan metnin ne kadar keyif vereceği konusunda biz de merak içindeyiz.

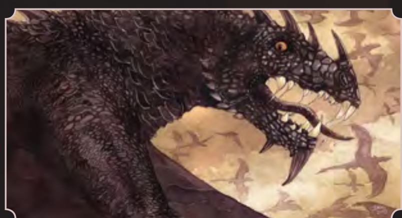






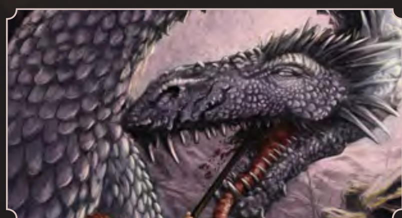
GLAURUNG

Yeryüzünde gezmiş olan ilk ejderha. Alev nefesiyle, devasa boyutlarıyla ama kanatsız haliyle zamanından önce kaçarak terör estirmeye kalkan bu ejderha İlk Çağ 260'ta hamlesini yapmış ama tekrar Angband'a kapatılmıştır. 200 yıl sonra tekrar kaçtığında, asıl gücü ortadadır. Ama sonu Túrin'in elinden gelir.



KARA ANCALAGON

Glaurung ejderhaların babası sayılsa da, en görkemli kanatlı ejderha Ancalagon'dur. Gandalf'ın ejderha nefesi ile güç yüzüklerini yok edebilme ihtimalini tartıştığı pasajda da adı geçer hatta. Bu yaratık İlk Çağ'dan sonrasını görememiştir çünkü sonu Eärendil tarafından İlk çağ'daki savaşta getirilir. Ancak efsanesi sonraki çağları da etkileyecektir.



SCATHA

Yine kanatsız (Uzun kuyruk) ejderhalardan olan Scatha, kadim ejderhaların Morgoth Orta Dünya'yı terk ettikten sonra çekildiği Gri Dağlar'da yerleşmiştir. Doğduğu dönem tam bilinmese de İlk Çağ'dan Üçüncü Çağ'a kadar yaşayan bu yaratık cüce ve insanlara çok acı çektirmesine rağmen Rohirrim'in atası olan insanlardan Fram tarafından öldürülmüştür.

TOP 10 / ARIZA KARAKTERLER

Siz kendinizi ne kadar normal görmeye ya da göstermeye çalışsanız da içinizde bir yerlerde bir ruh hastası kendi normalini yaşamak için can atıyor. Bazıları için bu arıza, tamir edilmek yerine hayatın içine çıkmalı ve bir şekilde doğal olanla olmayanı dengelemeli. Tabii neyin doğal neyin anormal olduğuna kendi yöntemleriyle karar vererek... Bu tip arıza karakterler gerçek hayatta çoğu zaman sadece kendilerine zarar verirken kurmaca dünyalarda verdikleri zarar daha geniş boyutlara ulaşabiliyor. Özellikle okurken, izlerken ve oynarken en çok onların yaptıklarını coşkuyla karşılamamız, kendi arızalarımızı hapsetmenin yarattığı gizli suçluluğun yansımasından başka bir şey değil. Bu ay Top 10'da zihnimizde yer eden, arıza boyutlarına saygı duyduğumuz ruh hastalarını derlemek istedik. Buyurun. **-Pozan**

10



Vaas Montenegro / Far Cry 3 - 2012

Onu ada mı delirtti, yoksa zaten tahtaları yerinden kayık mıydı buraya geldiğinde, bunu asla bilemeyeceğiz. Ama Vaas, son yıllarda oyun dünyamıza giren yeni karakterler arasında en kırık, en dengesiz olanlarındandı. Keşke daha iyi kullanabilseydi **Ubisoft**. Ona sesini ve yüzünü veren **Michael Mando**'yu da ayrıca tebrik etmek lazım.

9



Jack Sparrow / Pirates of the Caribbean - Johnny Depp - 2003

Sempatik arızalar arasında zirveye oynayan bu korsan için karakter analizi yapmak çok da gerekmiyor. Senarist **Ted Elliot**'un kaleminden ustaca yazılmış ve Johnny Depp'in karaktere kattığı histerik yorum ve oyunculuk ile yansıttığı bu tipleme şimdiden sinemanın kült karakterleri arasına girmiş bulunmakta.

8



Anton Chigurh / No Country For Old Men - Javier Bardem - 2005

Cormac McCarthy'nin romanında yarattığı bu arıza katil tiplemesi, aslında zavallılıkla gelişmiş bir kibrin dışa vurumunu yansıtıyor. İnsan öldürmeyi bir yazı-tura bahsine bağlayabilen, gözünü kırpmadan öldürdüğü adamın kanı ayakkabısına gelmesin diye özen gösteren bu sinir bozucu manyak, **Coen** kardeşlerin hayat vermesi ile sinemanın kült karakterleri arasına girmiş durumda.

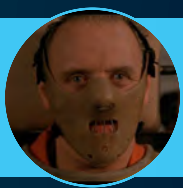
7



Patrick Bateman / American Psycho - Christian Bale - 1991

Sabah kalkınca diş etlerini kanayana kadar temizleyen daha sonra alkollü bir gargara ile ağzını temizleyen ve bu yanma acısından keyif alan bir manyaktır Patrick Bateman. Zenginliğin içinde gittikçe anlamsız gelmeye başlayan etrafındaki topluma karşı bir nefret beslemeye başlar. Toplumdan üstün olmak ve ondan öcünü almak kendisinde egosal bir saplantı haline gelmiştir. Önüne geleni öldürür.

6



Hannibal Lecter / The Silence of the Lambs - 1981

İlk olarak **Thomas Harris**'in 1981 tarihli *Red Dragon* romanında karşımıza çıkan bu zeki, kültürlü, titiz, asil ve kibar olan yamyam-katil, sinema perdesinde yer alan **Anthony Hopkins**'in performansı ile hafızalarımıza kazınmıştır. Aristokrasinin arıza ve takıntılı bir karakterde ne derece bir egoya dönüştüğünün simgesidir. Bu uğurda hata yaptığını düşündüğü insanları öldürüp, yiyebilir.

5



Eric Cartman / South Park - 1992

Herhalde çizgi film külliyatında en ruh hastası, pislik, huysuz, itici karakter kendisidir. O koca poposu ve bir o kadar koca egosu ile geçimsizliğin kitabını yazar. İçten pazarlıkçı, iki yüzlü, yalancı ve riyakar yapısı ile herkesin kanına karışabilir. Bu kadar kötü sıfatları bünyesinde taşıyıp da onun kadar sevimli olabilen başka bir arıza karakter yoktur...

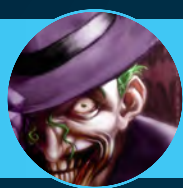
4



Norman Bates / Psycho - Anthony Perkins - 1959

Oedipus complex denilen rahatsızlıktan muzdarip bir manyaktır kendisi. Annesi ile ilişkisi öyle arıza boyutlardadır ki yaşadığı çocukluk onu bu hale getirmiştir. Annesine olan bağlılığı ve hayranlığı beynini ele geçirmiş ve üvey babasını öldürmüştür. Aslında gerçek manyağın annesi olduğunu hiçbir zaman anlayamadan onun yerine geçmiş ve ancak o zaman "psycho" sıfatını kazanmıştır.

3



Joker / DC Comics - 1940

Delilik eğer bir yemek olsaydı, bunu her öğünde tüketebilecek yegâne insan Joker olurdu herhalde. Tanısı olmayan, durdurulamayan, anlaşılamayan ama nefret edilemeyen bir varoluş onunkisi. Ona göre kaosun varlığı sükûnetin kendisi kadar gerekli. Bu arıza beyinden çıkan her anlaşılmazlık hayatın amaçsızlığını ve dengeyi sorgulatan bir eyleme dönüşüyor.

2



Travis Bickle / Taxi Driver - Robert De Niro - 1976

Arıza karakterlerin çoğu zaman kendi kuralları vardır. Travis Bickle da kendi kurallarını yazan ve koca bir şehre tek başına adaleti getirebileceğine inanan, önce zararsız sonra şiddete başvurması yüzünden zararlı hale gelen bir delidir işte. Onun fazlasıyla saf yapısı ve Vietnam'da geçirdiği askeri geçmişi ortaya dengesiz bir ruh hali çıkartmış ve masum cehaleti içinde kendi sonunu hazırlayan dünyasını yaratmıştır.

1



Trevor / Grand Theft Auto V - 2013

Son yıllarda yazılmış en ama en arıza karakter kesinlikle kendisidir. "Sağı solu belli olmamak" deyiminin vücut bulmuş halidir. Herhangi bir acıma, şefkat duygusu bünyesinde barınmaz. Bunda geçirdiği zorlu çocukluğun etkisi büyüktür. Öldürür, küfreder, çalar çırpar ve bunlar onu çok eğlendirir. "Tam bir pislik" dediğimiz adam, Trevor'un ta kendisidir.

Benh Zeitlin'in setteki samimi tavırları şimdiden dillere destan. Bir çok oyuncu onunla çalışmak için can atacaktır.







BENH ZEITLIN



KARANLIK MASALLARIN YENİ BİR ANLATICISI VAR

Sinema sektöründe yetenek yakalamak zor iş. Beş bin dolar harcayarak çektiği filminde yakaladığınız ışığa güvenip devasa bir bütçeyi genç bir yönetmenin ellerine bırakmak büyük risk. Ama bazı sinemacılar yeteneklerini öyle fazla gözünüze soka soka geliyorlar ki, kapanı kurmak oldukça kolay oluyor. New York doğumlu genç yönetmen **Benh Zeitlin** de bunlardan biri. Geç olsun güç olmasın diyerek kendisinden bahsetmeyi uygun gördük. Bazılarınız onu *Beasts of the Southern Wild*'dan hatırlayacaktır. Zaten pek bir yerde bulamayacağınız üç kısa filmini saymazsak bir tek uzun metrajlı filmi bu. Ama ne film. Sundance Film Festivali'nde en iyi film seçilen, Oscar ödüllerinde ise en iyi yönetmen ve en iyi uyarlama senaryo ödülüne aday olan bir film bu. Benh Zeitlin'in elinde işlenmese filmin bu aday ve ödüllükleri muhtemelen göremeyecek olmasını düşünmemiz ise onu bizim için ideal bir av yapıyor.

Zeitlin özellikle estetik anlayışı gelişmiş, kendine özel görsel anlatımı olan bir yönetmen olarak göze çarpıyor. Kısa filmlerinden ve *Beasts of the Southern Wild*'dan sahnelere baktığımızda sanki bundan sonra çektiği her filmi bir kilometre öteden tanırız gibi geliyor. Üstelik kendisindeki potansiyel onun hem renkli bir masalı hem de kirli bir filmi çekebileceğini gösteriyor. Kendine özel görsel dili olan yönetmenlerin her zaman daha özel olduğunu söylememize gerek yoktur herhalde. İleride onu öne çıkarak bir diğer özelliği de büyük ihtimalle oyuncu performanslarına olan pozitif etkisi olacaktır. *Beasts of the Southern Wild*'da rol alan 9 yaşındaki **Quvenzhané Wallis**'den aldığı performans bu küçük kıza bir Oscar adaylığı getirdi. Zeitlin, bu filminde yakaladığı dramatik anlatımı, müzik kullanımını, etkileyici görsel dili ve basit bir öyküden çıkardığı masalsı anlatımı ondan bir kez daha bekleyebilecek umuda sahip olmamızı sağladı bile.

Röportajlarından ya da set görüntülerden de gördüğümüz, kendisinin pozitif ve kendi işine hâlâ hayranlık duyan bir yönetmen olduğu yönünde. NY Times'ın gözümüzü ayırmamamız gereken 20 yönetmen arasında gösterdiği, 29 yaşında bu başarıları yakalayan Benh Zeitlin, sinema sektörünün geleceğinde ciddi roller alabilecek özel bir yetenek. **-Pozan**





ETHAN & JOEL COEN

*** SPOILER UYARISI: AŞAĞIDA KİMİ COEN FİLMLERİNE DAİR SAĞLAM SPOILER VAR. BİLGİNİZE...**

VAZGEÇMİŞ BİRADERLER

Belki de "eksik kardeşler" desek daha doğru olur çünkü hiçbir zaman yeterli sayıda film çekemeyecekler... En azından ben bu adamların sinemasına hiçbir zaman doymayacağım. "Bu adamların filmlerini neden seviyorsun?" deseniz verecek somut bir cevabım yok. Ancak soruyu yanlış sordun diyebilirim; bu adamların filmlerini sevmiyorum, müptelasıyım. Çoğu filmlerini üçer beşer kez izlemişimdir. Evet, sinema kurtları tarafından her daim takdir görmüş, ödül törenlerinden her daim elleri kolları dolu dönmüşlerdir. Teknik açıdan sayısız şekilde övebilirsiniz onları ancak benim için onları eşsiz yapan iki şey, kurguladıkları karakterler ve marjinal mizah anlayışları olmuştur.

Coen Biraderler, ana akım seyirciyle pek uzlaşamazlar. Genelde filmleri dar ve sonuçsuz gelir insanlara. Ama onlar varacak yerle değil, yolun kendisiyle daha çok ilgilenirler. İyi ve kötü karşıtlığından değil, grinin sonsuzluğundan beslenirler. Her bir filmleri için genelleme yapmak son derece zordur. Hayata bakış açınıza göre depresyona da sokabilirler sizi; aynı şekilde düştüğünüz yerden kaldırabilirler de...

Uyarı: Aşağıda kimi Coen filmlerine dair sağlam spoiler var. Bilginize...

Modern zamanları çok ince görüp eleştirirler her seferinde. Eşsiz mizah anlayışlarının tohumları nerede atıldı bilemiyorum ama mevcut ekonomik rejimin tanımladığı her türlü başarıya kavuşmuş olan bu iki adam, her zaman gerçek birer kaybeden gibi gelmişlerdir bana. Ve insanın geldiği medeniyet seviyesinin gerisinde kalmasını incecik bir üslupla dalgaya alırlar. *Fargo*'nun Carl'ı, *Barton Fink*, *A Serious Man*'in Larry Gopnik'i sürekli kendi hayallerinin altında kalan karakterler olarak dikkatimi çekmiştir. Zaten beni ters köşeye yatıran da, Carl'ın, Gaear tarafından öldürüldüğü sahnede dağılarak gülmem olmuştu. Bana soracak olursanız, vakti zamanında Aristophanes'in Yunan filozoflarını ve yaşamını dalgaya alması gibi, Shakespeare geleneğinden gelen drama kültürünü bile inceden dalgaya alıyorlar. Ölümden komedi çıkaran ama bunu da göze sokmayan eşsiz bir dil kullanıyorlar... Hayat da böyle değil mi zaten? Sizi beklentiye sokar, kendinizi seçilmiş insan sanmanızı sağlar ama sonunda karnınızda bokla gezdirir. İnsan yarattığı medeniyetin altında kalmış, ihtiraslarının esiri olmuş ve kendi olmaktan başka her şeye benzemiştir. Bence Coenler'in komik buldukları asıl şey de budur...

İnsan olarak hayatın kendisiyle ne kadar dalga geçiyorlarsa, sinemacı olarak da işlerini bir o kadar ciddiye alıyorlar. Burası kesin... Her bir filmlerinde müthiş bir işçilik var. Örneğin, oyuncu seçimlerini genelde tiyatro kökenli oyunculardan yapmaları da bunun bir göstergesidir benim için. Hayır, tiyatro kökenli oyuncular daha iyidir demek için söylemiyorum bunu... Sansasyonel isimlerle çalışmak yerine, yıllardır kendi dillerine ve duruşlarına daha yatkın isimlerle çalışmayı tercih ederler. **Steve Buscemi**, **John Goodman**, **Frances McDormand**, **J.K. Simmons**, **John Turturro** gibi isimler, bir Coen Biraderler filminin alametifarikası gibidir. Görece daha popüler isimler de zaman zaman küçücük roller için kardeşlerin kapısını aşındırırlar. **Brad Pitt**'in komedi potansiyelini *Burn After Reading*'de hayran hayran izlememiz gibi...

...Lebowski, kendini peşindeki gangsterlerden korumak için kapısının altına tahta çakar. Her bir çekiç vuruşu, çaresizliğinin ve hayata boş vermişliğinden arta kalan bir miktar nefesin tükenişi gibidir. Kan ter içindedir. Son çiviyi çakar ve derin bir nefes verir. Ciğerlerindeki havanın son demi çıkarken, kapı tersine açılır ve hayatın olağan seyrine boş gözlerle bakar. Lebowski tahtayı yanlış tarafa çakmıştır. Adamlar içerdedir... Kim bilir? Belki de hayatta bu durumları çok yaşadığımdan Coen filmlerindeki karakterleri yakın hissederim kendime. Büyük bir cevap beklerken, haham bana çok defa *Somebody to Love* mırıldanmıştır. **-Faruk**



KAYBETMEK

Larry Gopnik hayatından çok kendi aklını bir arada tutmak için çırpınıyor ancak çevresindeki her şey ağır ağır dağılmaya başlıyor. İlham almak için Hollywood cehennemiyle yüzleşen Barton Fink'in kaldığı otelde yangın çıkıyor. Odysseia'dan apartılan muhteşem senaryonun gereği Museler ile karşılaşan Everett McGill ve şürekasının her şeyleri çalınıyor, don gömlek kalıyorlar. Kıdemli bir gizli servis ajanıyken önce işinden, sonra karısından, sonra da kumpasla malvarlığından olan Osbourne Cox sonunda elinde balta ve üzerinde pijamalarla kendini yollara vuruyor. Olabilecek en müthiş soygunu planlayan G.H. Dorr ve ekibinden geriye sağ adam kalmıyor. Bu karakterlerin aksine zaten kaybettiğinin farkında olan pasifist Lebowski'yi bile buluyor bela bir şekilde; hem de Nihilistler şeklinde. Coen sinemasına göre kaybetmek hayatın bir parçası değil, ta kendisi. Eğlenmenize bakın...



MODERN ZAMANLAR

İnsan modern hayatın getirdiği zorlama medeniyetin altında kalmaya her daim mahkum Coen sinemasına göre. "Ne gereği vardı medeniyeti bu kadar detaylandırmanın?" diye soruyorlar. Orta Amerika kırsalında var olma mücadelesi veren insanların, üzerlerine dikilmeye çalışan medeniyet algısından öyle zıtlıklar çıkıyor ki hayat mücadelesi için her ne yapılıyorsa alınıp satılmaya başlanıyor. Barton'ın yazıları; Everett, Pete ve Delmar'ın müziği bu yüzden gerçek değerine kavuşamıyor bir türlü... İnsanlardan tiksinip bir Ed Crane olmanın ihtimaline aşık oluyoruz. Modern zamanlarda hayata tutunmaya çalışan bir insan kadar trajikomik bir şey olamaz...





ŞİDDET

Burn After Reading de olsa, *No Country for Old Men* de olsa, şiddeti göstermekten çekinmez Coenler. Zaten genelde insana dair laflarını hiç sakınmazlar, insanın birbirine yerli yersiz gösterdiği tepkiler sonucu ortaya çıkan şiddeti olduğu gibi göstermekten de... Özellikle *Fargo*, *Burn After Reading*, *No Country for Old Men* gibi suç filmlerinde şiddet baskındır. Ancak Coen Kardeşler fiziksel şiddete göre psikolojik şiddeti çok daha acımasızca sahneler. *A Serious Man*'de, *Barton Fink*'te, hatta *Big Lebowski*'de baş karakterlerin uğradığı psikolojik şiddet, keskin ve hemen empati kurmanızı sağlayacak kadar da tanıdıktır



SUÇ

Modern zamanlar dedik... Sanayi devriminin sancılarını, kapitalist sistemin getirdiği ruh bozukluğunu en iyi yansıtan şey suçtur. Aslında başarı dayatmalarına isyanın bir sonucudur suç. Coen Kardeşler, kimi zaman ahlaki olarak sorgulanabilir karakterlerinin suçu kafalarında nasıl meşrulaştırdıklarını, muazzam bir doğallıkla işler. **Javier Bardem**'in kan donduran oyunculuğuyla hayat bulan acımasız Anton Chigurh karakterinde bu doğallığın yarattığı vicdansızlık olanca açıklığıyla resmedilir. *Fargo*'da, karnında bebeğini taşıyan Marge Gunderson'ın, son derece kanlı cinayetlere tanık olması da, hayatın olağan seyrine kapılmış gündelik yaşam insanlarının, aslında suçla nasıl da iç içe yaşadıklarını, bizi de rahatsız edecek şekilde gözümüze sokar.



MİZAH

Tanımlanabilir, adı konabilir bir mizah değil bu... The Dude'un bin yıllık arkadaşı Theodore'un külleri yüzüne yapıştığında gülmekten başka ne yapabilirsiniz ki... Coenler, hayatın doğal seyrinde yaşanan her şeyi birer mizah unsuru haline getiriyor. Aslında çoğu kez, karakterle bir bağ kurduğunuz için gülüyorsunuz. Coenler için, kendi kurduğu medeniyetin altında ezilen insanlardan daha komik bir şey yok. Tüm bunların biraz üzerinde, biraz komedi yapmak istediklerinde de gülünecek şeyleri burnunuza dayamıyorlar. *A Serious Man*'de, Larry'nin arsız oğlu Danny, yaşlı ve bilge hahamdan hayatın anlamını beklediği o son sahnede, karşısında aklı kendinden daha karışık birini buluyor... Sanıyorum böylesi bir mizah ancak kaybetmekle mümkündür.



MÜZİK

Biraderlerin sinemasının en belirgin özelliklerinden biri de müziktir. Delta Blues da Coen sinemasında her daim baştacı edilmiştir. Sanıyorum bunun en büyük sebebi bu türün hayatın trajedilerine gülümsemeyi başarabilmesindendir. Delta Blues, sözlerinde en ağır yaraları taşısa bile, rifflerinde her daim neşe barındırır. Tıpkı filmlerde olduğu gibi, en ağır trajedilerle bile dalgasını geçer. Özellikle *Ladykillers*'da General'in ölüm sahnesinde çalan Weeping Mary bile tuhaf bir şekilde kahkahalarınıza eşlik eder. Müzik her zaman Coen filmlerinde yardımcı oyuncu olarak kalsa da, henüz izlemediğimiz yeni filmleri *Inside Llewyn Davis*'de başrole taşındığını görüyoruz.

meddya

BLU-RAY

"DÜNYADA İKİ TİP İNSAN VARDIR. BİRİNCİSİ SİLAH TUTANLAR, İKİNCİSİ MEZAR KAZANLAR."



THE LONE RANGER

YALNIZLIĞIN PRİM YAPTIĞI TOPRAKLAR...

Vahşi Batı, Western sineması çerçevesinde bize çoğu zaman gerçekten vahşi olarak gösterildi. Gerçek tarihi de bu şekilde zaten. Ama tıpkı bir o kadar vahşi ve acımasız olan korsanları bize en renkli halleriyle fantastik bir evren içerisinde sunan **Gore Verbinski** ve ekibinin Vahşi Batı'yı da benzer bir konsept ile sunmalarına hayır diyemezdik. Söz konusu *Hollywood* ise, eğlence sektörünün zirvesinde yer alan sinema zaten bunun için var. İlk olarak bundan 80 yıl önce bir radyo programı olarak karşımıza çıkmış olan *The Lone Ranger*'ın, bu anlatımı sinema perdesine yansıtmak için biçilmiş kaftan olduğunu keşfeden ekip ilk olarak doğru oyuncu tercihlerini de arkasına alarak işe koyulmuş.

Tim Burton ve Gore Vebrinski'nin paylaşamadığı aktör **Johnny Depp** bu filmde Jack Sparrow'un vahşi batı şubesi olarak karşımıza çıkıyor. Kızılderili Tonto karakteri kuşkusuz filmin en büyük kozu. Peki film bunun üstüne neler koyabilmiş? Bunlardan biri son derece basit olan hikâye değil. Buna filmin gereksiz uzunluğu da eklenince konudan kopup Büyük Kanyon görüntülerine dalmamak elde değil. Görüntü yönetimi konusunda Verbinski'nin ekibine laf yok. **Armie Hammer**'ın kanunlara ve yeni dünya düzenine inanan naif karakterinin, kanun dışı çalışan ama iyi işler yapan The Lone Ranger'a kadar uzanan yolculuğu Tonto'nun da yardımları ile gayet iyi işlenmiş. Diğer iyi yazılmış karakterler de arkalarına iyi oyuncu performanslarını aldıklarından akılda kalıcı bir kimya tutturulmuş. Bir de **Silver** var ki bitmek bilmeyen at muhabbetlerimizin yeni kahramanı olacak gibi. Film Western sinemasına sanatsal anlamda yeni bir şeyler sunmasa da eğlence sektörüne eski bir markayı güncelleyerek yeniden kazandırmış durumda. **Tarantino**'nunun yılın filmleri listesinde ilk 10'a koyduğu, beraber izlediğim o dönemin hastası babam içinse yılın filmi olan *The Lone Ranger* bir *Maverick* olamıyor ama kesinlikle vaktinizi boşa harcayacak bir film de değil. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Terence Hill ve Bud Spencer'dan sonra en eğlenceli vahşi batı ikilisi bu filmde.

★★★★☆





KOVBOY TRİPLERİ

YALNIZLIK TRİPLERİ



Bu tribin bayrak sallayanı Lucky Luke'dur. Batının o havası, romantik ve kahraman bir karakter ile birleşince ortaya çıkar. Ama en yakın arkadaşı bir at ve köpek olan bir adamdan bahsettiğimizi unutmayalım lütfen.

ŞAPKA DÜZELTME

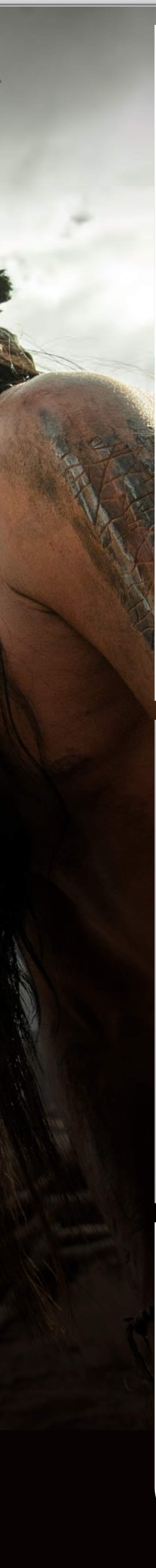


Arkadaş o şapka kafana oturmuyorsa neden takıyorsun? Yanlış ölçü aldılarsa terziyi neden vurmuyorsun? Ama yok biliyorum içten içe hoşuna gidiyor o şapkayı düzeltmen. Bir de aynı triple bayanlara selam vermen var, ah kovboy ah.

TÜTÜN ÇİĞNEME



Sert görünmeye çalışan ama aslında sadece pis olan kovboyların eylemidir. Ya en kötü onu sar öyle iç. Sizin yüzünüzden vahşi batı komple ağız kokuyordu arkadaş. Sakız sanayi size çok şey borçlu.





THE CONJURING

"Hâlâ korku filmlerinden korkan biri var mı ki?" cümlesindeki biri var ya... İşte o benim! Gerçi etkisi sadece izlerken sürse de, gerçekten hoş bir ürperme kalıyor üstümde. Bu nedenle, beni sağa sola zıplatan *Insidious*'un yönetmeni **James Wan**'ın yeni filmi *The Conjuring*'e sinemada koşa koşa gittim.

Amerika'da 1960'larda gerçekten yaşamış, doğaüstü olaylar konusunda uzman bir çiftin (Warren'lar), gerçek bir vakasını konu alıyor *The Conjuring*. Artık öyle böyle klişe olmayan "yeni eve taşınan aile ve başlarına gelen çok korkunç şeyler" konusunu kâh klişe, kâh orijinal yaklaşımlarla ele almayı başarmışlar. Genellikle bu tür olaylarda aile yardım bulamaz ve tek tek yitip gider, ta ki sona kalan kişi boş bakışlarla evden uzaklaşana kadar. Burada öyle olmuyor. Bayağı bir ordu gibi ailenin evine yuvalanıyor ve hayalet avı başlıyor. Ama bu kalabalığa rağmen filmin son yarısındaki gerilim tavan yapıyor. Öyle ki son sahnede sol bacağım kasılmaktan hissini kaybetmişti.
Bu güzide filmin Blu-Ray'i de çıktığına göre, bir kez daha seyretmek gerek. Hazır mısın sol bacak? **-Sinan**



Madem korku filmi karakterisin, o sandalyede sallanacaksın arkadaş.

EDİTÖRÜN NOTU

Testere gider, korkusu kalır.

★★★★☆

UZAKTAN İZLEYİN!



GROWN UPS 2

Ah be Adam Sandler. SNL zamanları olsun Waterboy olsun komedi yeteneğini tartışacak değiliz ama artık biraz fazla zorlamaya çalışmıyor musun? Bir şeyler üretemeyince birbirinden ünlü arkadaşlarını toplayıp gelmişsin yine. Eyvallah sizleri bir arada görmek güzel ama bunu sinema perdesinde değil de bir şov programında ya da SNL'de görsek çok sevinirdik. Eğer Grown Ups 3'ü de çekmeye yeltenirsen gelir seni buluruz, büyüdüğüne daha da pişman ederiz. **-Pozan**



WHITE HOUSE DOWN

Sevgili Roland Emmerich, patlata kurtara insanları bu gezegenden soğuttuğun yetmedi mi? Şimdi de ucu dünyanın dört bir yanına çevrilmiş nükleer bombalara dikmişsin gözünü. Gözün doysun. Sensiz bir gezegende daha güvende hissederdik, en azından kötü felaket filmleri izlemek zorunda kalmazdık. Beyaz Saray'ın işgalini Air Jordan'lı Amerika Başkanı ve ölmeyen koruma görevlisi ile engelledin ama bu filmde emeği geçenlerin kariyerini kim kurtaracak merak ediyorum. **-Pozan**

JOBS

Acaba bu yetersiz biyografi sadece **Steve Jobs**'un gençliğinin **Ashton Kutcher**'a olan benzerliği yüzünden mi çekilmiş? Gizli kahraman olan **Steve Wozniak**'ı oynayan **Josh Gad** ve Kutcher'ın kimyası, iyi oyunculukları sayesinde gayet tutmuş. Ama filmin gerçekleri yansıtmadığı dedikodusuna bir de kötü işlenmiş olay kurgusu girince filmin hikâyesinden yer yer kopuyorsunuz. *Apple*'ın hikâyesini temel taşları ile öğrenebileceğiniz bir film *Jobs*. Daha derinlere inmek isterseniz sizi bir TV filmi olan *Pirates of Silicon Valley*'e alalım. **-Pozan**



EDİTÖRÜN NOTU

Ne yazık ki yeni iOS güncellemesi filmin daha iyi olmasını sağlayamayacak.

★★★☆☆

MONSTERS UNIVERSITY

Söz konusu **Pixar** olunca özgünlük beklemek en büyük hakkımız. Mizahi yön, romantik bir anlatım ve bakamadığımız bir açıdan yakalanmış olmadık bir sentez bu firmanın en büyük numaraları. 2001 tarihli *Monsters Inc*. bu kriterleri yaratan Pixar filmlerinin başında geliyordu. Ama Pixar'da bir düşüş söz konusu. *MU* sevdiğimiz karakterlerin nasıl bir araya geldiğini onların üniversite yıllarına dönerek anlatmaya çalışıyor. Bir gençlik filmi formatını alıp *Monsters Inc*. dünyasında anlatmak ne yazık ki olmamış. Yan karakterlerin de yardımıyla birkaç yerde gülüyoruz ama hikâyede her yaşa uygun bir etkileyicilik ne yazık ki yok. Kesinlikle kötü bir animasyon değil ama bir Pixar animasyonu kalitesinde hiç değil. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Pixar bu evreninden ancak C+ ile mezun olmayı başarabiliyor.

★★★☆☆





ALMOST HUMAN

BİZİ İNSAN YAPAN NEDİR?

"*Yine dene, yine yenil, daha iyi yenil.*" **Samuel Beckett**'ın bu ünlü sözü televizyon dünyasında en çok **J.J. Abrams**'a yakıştırılıyor. İçinde biraz haksızlık varsa da *Alcatraz*, *Revolution* gibi yapımlara ve iyi başlayan ama birkaç ayda o çizgiyi bozup dağılan projelerine baktığımızda bazı açılardan hak vermemek elde değil. Abrams kesinlikle parlak fikirlerin adamı ve günümüzün en iyi bilimkurgu hikâyelerini anlatan insanlardan biri. Ama içinde yer aldığı ya da en azından startını verdiği yapımlar bir süre sonra aynı kaliteyi devam ettiremiyor, bu da bir gerçek. Bazen projenin dışına çıkıp ipleri bıraktığından bazen de içinde bulunduğu projeyi sulandırdığından oluyor ama sonuç olarak suç hep onun üstüne kalıyor. Daha önce de defalarca birlikte çalıştığı **Bryan Burk** ile beraber yeni bir bilimkurgu dizisinin yapımcılığına girdi bugünlerde, dizinin yaratıcısı ise **J.H. Wyman**. Başrollerdeki **Karl Urban** ve **Micheal Ealy**'i de göz önünde bulundurduğumuzda sahaya çıkan takım harika görünüyor değil mi? Konu Abrams olduğu için, bunun cevabını hızlıca vermekten kaçınıyoruz. Hele bir Kasım ayı geçsin...

İnsan-Robot A.Ş. birçok defalar işlenen bir konu. **Asimov**'un bilimkurgu romanlarında, 90'ların TV-sinema dünyasında örneklerine çok rastladık. Yakın zamandan aklımıza ilk gelen referans kuşkusuz, *I Robot*. *Almost Human* hikâyeyi günümüzden 35 sene sonrasına, Los Angeles Polis Departmanına taşıyor. Teknoloji karşıtı eski kafa bir polis bacağını kaybediyor, kendisine akıllı bir protez bacak takılıyor ve bu yetmezmiş gibi bir de android partnerle çalışmak durumunda kalıyor. Duygulara sahip olan ilk ve tek android ile... Konu gayet klişe görünse de uzun zamandır televizyonda görmediğimiz tarzda bir ortaklık belki havamızı tazeler. Karl Urban'ın o geçimsiz adam tripleri ve karakteriyle bütünleşebilme yeteneği de ekrana kilitlenmemizi sağlayabilir. Polislerin karşılaşacağı suç içeren gerçekçi olaylar karşısında robot beyninin vereceği tepkiler, bu karakterler arasında ikilemler yarattıkça gerilebiliriz bile. Ama tabii önemli olan alttan ilerleyecek gizemli ana hikâyenin ne kadar ilgimizi çekebileceği.

Sonuçta elimizde bir sabıkalılar listesi var. Şu ana kadar ortaya koydukları işler, bundan sonra ne yapacaklarının göstergesi ama bunun iyi mi kötü mü olduğuna sizin zevkiniz karar verecek. Biz *Almost Human*'ı, bilimkurgu ve Asimov aşkına illa ki değerlendireceğiz ve size de bir şans vermenizi öneriyoruz. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Ne demişler: "Android de olsa insan hemen hemen insandır".

İLK BİYONİK İNSAN



Hepimiz ilk biyonik insanın bir askeri deney olmasını beklerken, İngiltere'de Shadow Robot şirketinde çalışan Rich Walker ve Matthew Godden isimli 2 süper beyin, yapay organlardan oluşan ve 1 milyon dolara mal ettikleri ilk biyonik insanı tanıttılar. İnsan gibi gören, duyan ve kalbi atan bu arkadaş geleceğe dair robot teknolojilerinin şu an için en parlak habercisi. Göz atmak için: http://bit.ly/1gliqjM

J.J. ABRAMS HATALARI



Yazıda da belirttiğim gibi ben kendisinin hayal gücüne ve hikâye anlatımına güveniyorum. Geleceğin Spielberg'i yakıştırmalarına da kısmen katılıyorum. Ama hatasız kul olmaz arkadaşlar. Abrams filmlerinde çok fazla lens flare efekti kullandığı için geçtiğimiz günlerde özür dilemiş bir insan. Dizilerini tadında bırakmayı, filmlerinde karakter-hikâye dengesini iyi tutturmayı ve ajitasyonu azaltmayı denerse çok daha başarılı olabilir. Bir de Star Trek'te hakkını yediği Karl Urban'a, Almost Human'da hakkını vermesi gerekiyor.



YENİ SEZONUN KOMİKLERİ

Bir teleizyon dizisi yapmam için her tür şart sağlansa, önüme halılar serilse, yine de yapmayacağım iki tür dizi var: Korku ve komedi. Çünkü bu ikisinin başarısızlığı çok ağır oluyor. Korku işini kıvıramayan film ve dizilerin komikleşmesi gibi güldüremeyen yapımlar da acıyla karışık bir mutsuzluk hissi bırakıyor insanda. Geçen yılın komedi dizilerini takip ettiyseniz bu hisse aşinasınızdır diye tahmin ediyorum, çünkü pek de iyi bir şey çıkmamıştı. Ama geçen yılın aksine bu sezon umut verici görünüyor. Hangilerinin uzun soluklu olacağını tam olarak kestiremiyoruz ama bu sezon başlayan, ilk izlediğimiz bölümleriyle keyfimizi yerine getiren ve takipte kalacağımız sitcomları bir derlemek istedik.**-Pozan**

HELLO LADIES

Bu yılki favorimle başlayalım! Şu ana kadar HBO kanalında 4 bölüm yayınlanan dizinin yaratıcısı, Ricky Gervais'in kankası **Stephen Merchant**'dan başkası değil. Merchant, ilk solo projesinde hem yazıp hem de çok başarılı bir şekilde canlandırdığı "kaybeden" karakteri ile kadın avına çıkıyor. Los Angeles'ta yaşayan tuhaf bir İngiliz ve birkaç arkadaşının başından geçenler çok zekice hikâyeler değil ama kendinden beklenen aptal ve kaçık diyebileceğimiz tarzda mizahı sonuna kadar veriyor. Merchant'ın zekâsını zaten *The Office, Extras* gibi dizilerden yeteri kadar biliyoruz. İlk bölümde attığım kahkahalar hâlâ ofiste yankılanıyor!



THE MICHAEL J.FOX SHOW



Herkesin sevgilisi Marty McFly televizyon ekranlarına geri döndü! Gerçekten bu adamı sevmeyen herhangi bir insan var mıdır merak ediyorum. *Spin City*'den beri ortalarda görünmeyen ve parkinson hastalığıyla cebelleşen **Michael J.Fox**, kendi ismini taşıyan şovu ile nur ve eskisinden daha sağlıklı görünen yüzünü bize yeniden gösteriyor. Bizzat kendi hayatını ve karakterini yarı kurmaca-yarı gerçek şekilde anlatan şov, bir deneme çekimi bile yapılmadan ilk sezon siparişini almıştı. İzledikçe de görüyoruz ki bu adam o ekranın içinden gülümsedikçe biz de ondan hiçbir zaman vazgeçmeyeceğiz.

THE CRAZY ONES

David E.Kelly bir dizi yapıyor ve başrolünde **Robin Williams** rol alıyorsa kusura bakmayın ama bu dizinin patlama ihtimali olmadığını şimdiden ilan edebiliriz. Üstelik bir de bu kadroya *Buffy*'miz **Sarah Michelle Gellar**'ı ekleyin. Robin Williams'ın yazar, ve bağlı olduğu reklam ajansının sahibi Sarah Michelle'in de onun kızı olduğunu düşünün. Çılgın fikirlere sahip bir baba, mantığın ve aklın temsilcisi patorunu/kızı ve ikisinin hikâyelerini yazan bir David E. Kelly! İlk sezon onayını alan bu kaliteli komedi bana Robbin Williams'ı ne kadar özlediğimizi hatırlattı.



BROOKLYN NINE-NINE



Andy Samberg son birkaç yılda hızını iyice almış durumda. *Saturday Night Live, The Lonely Island* derken şimdi de başrolünde yer aldığı sitcom ile sezona damgasını vurmaya hazırlanıyor. Üstelik bunu hiçbir zaman tam olarak dikiş tutturamamış bir tür olan komedi-polisiye ile yapıyor. Samberg'in enerjisine ve yeteneğine, eşlik eden diğer oyuncuların kalburüstü yan karakter performansı eklenince ortaya iyi bir komedi çıkmış kesinlikle. İşinde iyi olan ama tembellikte de ve ciddiyetsizlikte de çığır açan Jake Parelta'nın maceraları kesinlikle birkaç sezon daha devam edecekti

DADS

Sevgi-nefret arasında gidip gelen *Family Guy* efsanesini yaratmış **Seth MacFarlane** ve birlikte çalıştığı senarist ekibin yeni dizisi *Dads* özellikle başrolündeki oyuncularla sükse yapıyor. **Seth Green** bir yana, kişisel olarak çok beğendiğim bir oyuncu olan ama bugüne kadar sitcomlara bulaşmamış **Giovani Ribisi** dizinin asıl sürpriz ismi. *Dads*'in bizleri daha çok ilgilendiren yanı ise hikâyesi anlatılan iki ev arkadaşının bir video oyun şirketinin sahipleri olması! Fakat ikisinin de babası yanlarına taşınınca bütün hayatları alt üst oluyor. Dizi bu yılın yeni yapımları arasında da bir şekilde sıyrılmayı başarıyor.



MOM



Chuck Lorre'u bilir misiniz? *The Big Bang Theory*, *Two and A Half Man, Dharma & Greg ve Roseanne* gibi dizilerin yaratıcısı olan bir sitcom efsanesidir. Kendisi şimdi de **Anna Faris** gibi iyi bir komedi oyuncusunu alıp yeni dizisi *Mom* ile karşımıza çıkıyor. Alkol sorununu çözmüş ve anneliği yeni yeni ciddiye almaya başlamış olan Faris, bir yandan alkolsüz hayata adapte olmaya çalışırken bir yandan da daha çok odaklandığı ailesine adapte olmaya çalışıyor. Klasik bir konuyu sıradışı karakterlerle işlemeye çalışan dizi, önceki Lorre dizileri gibi kilitleme potansiyeli yüksek bir sitcom, deneyiniz.



THE IT CROWD

ŞİMDİ KİM BİZLE DALGA GEÇECEK?

Herhalde bugüne kadar hakkında en çok yazı yazdığım, belki de sağda solda hakkında en çok konuştuğum TV dizisidir *IT Crowd*. Ama bu defa neşesini değil, hüznünü paylaşacağım. Çünkü bu televizyon efsanesi geçtiğimiz günlerde yayınlanan 45 dakikalık final bölümü ile ekranlara sonsuza kadar veda etti... Ve bizden bir saygı duruşunu hak etti.

Monty Python'un doğduğu toprakların mizahın efendisi olması çok şaşırtıcı bir durum değil. Güldüğümüz ne kadar Amerikan yapımı varsa mizah anlayışını okyanusun ötesinden, Britanya'dan aldıklarını söyleyebiliriz. Bu absürt mizahın sağlam temsilcilerinden biri olan yazar-yönetmen Graham Linehan, tıpkı Father Ted ile yaptığı gibi zamanı iyi kollayarak yazdığı *The IT Crowd* ile nerd ve geek alemlerine gönderdikçe gönderip, bu yapıtını zirvede bırakmayı seçiyor.

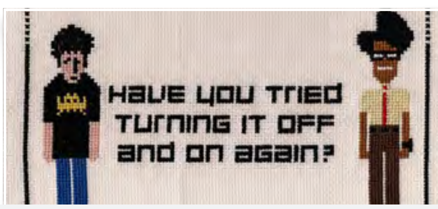
Deli mi yoksa dahi mi bilemediğimiz Moss ve Roy'un, Reynholm Industires'in IT departmanında, başlarına mail bile atmayı bilmeyen Jen'in atanmasının ardından tamamen kontrolü kaybetmelerini izlediğimiz *The IT Crowd*, 2006'dan bu yana sadece 4 sezon ve 25 bölümle kült olabilmiş bir yapım. Bir defa izlediniz mi bırakmadan bitiremeyeceklerinizden. Bu kadar iyi yazılmış ve oynanmış karakterler gerçekten eşine az rastlanır bir durum. Ve bu karakterlerin arasında oluşan kimya inanın hiçbir sitcom'a nasip olmaz. Zaten bu kimya sayesinde karakterleri ekranda görmeniz ve bir mimiklerini yakalamanız bile sizi gülme krizlerine sokabiliyor.

Asabiyet, histerik davranışlar, kibir, vurdumduymazlık, kaybetmek, sakarlık, kara talih ve Richmond! Curcunanın hiç bitmediği müthiş bir karakter komedisiydi *The IT Crowd*. Efsane İngiliz sitcom'ları arasında tarihe ismini 8-bit harflerle yazdırdı. Reynholm Industires'in bodrum katındaki bu ofisi ve sakinlerini(!) unutmak beynimize format atmadığımız takdirde unutmamız mümkün değil. O yüzden en ufak bir bozuklukta Roy'un her zaman dediği gibi kapatıp açmayı denemeye devam etmek gerekiyor. Gerçekten çok fazla komik olan bu diziyi duymayanınız ve yeni başlayacak olanınız varsa onu deli gibi kıskandığımı belirtmek isterim. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Acaba kapatıp açsak geri gelirler mi?

★★★★★



KISA KISA

- Marvel şimdi de bir "Ajan Carter" dizisi peşinde. Yakında kokusu çıkabilir.
- John Noble (Fringe) yakında Sleepy Hollow'a konuk oluyor. Viva La Bishop!
- Bryan Cranston HIMYM son sezonunda Ted'in patronu olarak karşımıza çıkacak.
- James Gandolfini dünyamızı terk edince 7 bölümlük mini dizi Criminal Justice'in başolü Robert De Niro'ya gitti.
- Mad Men'in son sezonu 7'şer bölümden iki parça olarak 2014 ve 2015 yıllarında yayınlanacak.

HABERLER



GÖZÜMÜZ BAKER STREET'DE KALDI

Tarihin en gizemli "Ne zaman başlayacak?" sorusuna nihayet bir cevap bulundu. Toplamda sadece altı bölümle "iyi dizi" çıtasını gayet yükseğe çıkaran Sherlock, 5 Ocak 2014'te üçüncü sezonuyla geri dönüyor. Önceki sezonlar gibi yine üç bölümden ibaret yeni sezon, muhtemelen yeni yılın en güzel maceralarından biri olacak.

VE SONSUZA KADAR MUTLU YAŞADILAR...

Bir masal daha gerçek oldu. Pamuk Prenses ve Yakışıklı Prens, Once Upon A Time dizisindeki ölümsüz aşklarını gerçek hayata taşıdılar. Ginnifer Goodwin ve Josh Dallas büyülü ormanın büyüsüne kapılıp evlendi. Bakalım Los Angeles'taki evlerini 7 cücelerle paylaşacaklar mı?

DOCTOR WHERE?

Doctor Who'nun BBC'nin bazı hataları yüzünden hiçbir yerde kopyası olmayan kayıp bölümleri olduğunu biliyor muydunuz? Ama artık bu bölümler kayıp değil! İkinci doktor Patrick Torughton'dan kalan bu bölümler, Nijerya'da bir televizyon istasyonundan çıktı. 1967-68 sezonundan kalan 9 bölüm yakında dijital olarak da piyasaya çıkacak. Ama biz bu kayıp bölümlerden ziyade Nijeryalı kanalın bu işten ne kadar kazandığını merak ediyoruz.



KİTAP

ALFABEYİ BULDUK, YETMEDİ. BİR DE UTANMADAN KELİMELER İSTİYORLAR!

KURMA KIZ

23 ADIMDA KÜRESEL TÜKENİŞ

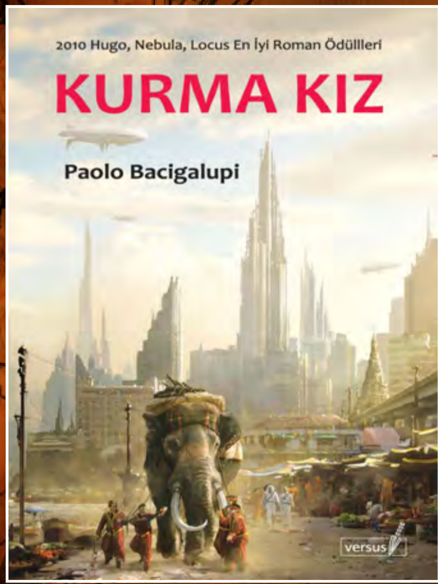
Kurma Kız, tüm bilimkurgu okurlarının adlarının anılmasıyla saygı duruşuna geçtiği Hugo ve Nebula Ödülleri'ni beraber kazanan o nadir eserlerden biri. Öyle ki, 2009 ve 2010'da bu ödülleri topladıktan sonra önüne başka ödüller de katarak yoluna hızla devam etti; sonunda 2012'de Türkiye'ye ulaştı.
23. yüzyılın karanlık atmosferine hoş geldiniz. Hepimiz besin savaşlarının hüküm sürdüğü ve GDO'nun tavan yaptığı dünyada kısılı kaldık. Belki bu gelecek tasavvuru size fazla karamsar geliyor olabilir, ama unutmayın ki onu bu hale getiren insanın ta kendisi. Her şey kötüleşebilir, ama insan değişmez. İşte kitabın ortamındaki en karanlık nokta da odur.
Tayland'a adım atmaya hazır olun. Beş ana karakter tarafından, her birine ayrılmış bölümlerde bambaşka hayatları izleyin.
İnsanlardan tiksinin, gıda üzerine yapılan oyunlara lanet edin; ama onlardan da önce kurma kız Emiko'yu tanıyın. Çünkü Japon efendisi onu Tayland'a terk ettiğinde en büyük sorgulamayla baş başa kalacaksınız.

Eser yer yer sert sahnelere sahip. Diliyle ve özellikle beş karakteriyle çok başarılı. Kitabın anlattığı gelecek bana hiç de uzak görünmedi. Ama tarihi boyunca hiçbir boyunduruğun altına girmemiş Tayland, 23. yüzyılda da bunu sürdürebilecek mi dersiniz? **-Hazal**

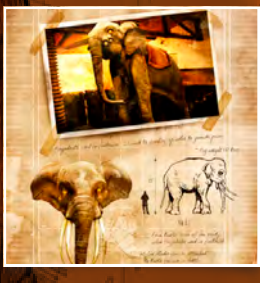
EDİTÖRÜN NOTU

Özgün bilimkurguya aç ve yeni nesil yazarların distopik yorumlarına hasretseniz editörünüz size bir doz Kurma Kız yazmalı.

★★★★★











Kapak görseliyle de en az içeriği kadar göz dolduruyor. Yayınevinin orijinal kapağıyla basması büyük bir artı.



ATLAR KADAR ÖZGÜR

JEANNETTE WALLS

ATTAN DÜŞMEYİ ÖĞRENMEK

Lily Casey Smith, 1901 A.B.D. – Teksas doğumlu, hayatının önemli bölümü çiftliklerde geçmiş, iki dünya savaşına tanık olmuş bir 20. yüzyıl kadını. Ömrü boyunca mutlu olduğu şekilde yaşamayı, sevdiği işleri yapmayı amaçlamış hep. Henüz 15 yaşındayken at sırtında 500 kilometre giderek yoksul köylü çocuklarına ilkokul öğretmenliği yapmasını hayranlıkla okuyor, doğa sevgisine, yabani atları eğitmedeki başarısına, öğretmenlik, çiftçilik ve anneliği bir arada yürütmesine, bu arada otomobil ve uçak kullanmayı öğrenmesine şaşkınlık-kıskançlık karışımı bir saygı duyuyorsunuz. Öğretici, aynı zamanda gülümseten bu romanı doğa, özgürlük, gelişim temalarını gerçek bir hayat hikâyesinde görmek isteyen tüm kitap severlere öneriyorum, iyi okumalar. **-Noyan**

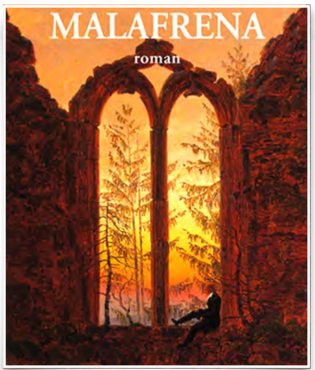


KRAL FARE

China Miéville

VE KAVALCI KANLI NOTALARI ÇALDI

Fareli Köyün Kavalcısı her zaman karanlık bir masaldı; ama daha da karanlıklaşabileceği aklınıza gelir miydi? Günümüz Londra'sına buyurun ve kelimenin tam anlamıyla bir "sadist" olan kavalcımızla tanışın. Flütünün gücüyle her canlı türünün krallarına işkence ederek egosunu tatmin etmiş bir hasta o. Ama en büyük rakibi hâlâ hayatta: Kral Fare. Ve o farenin bir silahı var. Kral Fare tüm karakterleri gri olan bir kurgu. Mağdurlar bile göründüğü gibi değil. Oysa tüm bu karmaşada genç Saul, farelerle olan geçmişini çözmek ve Kavalcı'nın neden kafayı ona taktığını öğrenmek zorunda. Kral Fare'nin yardımıyla... Bu kesinlikle fantastik ve bir o kadar karanlık bir masal. Bu aynı zamanda da müziğin hikâyesi, çünkü Jungle tarzı bir müzik dört bir yanında bangır bangır çalıyor. **-Hazal**



MALAFRENA

Ursula K. Le Guin

YASAKLI KELİMELERİN GÜCÜ ADINA

Malafrena aslen 1979'da yazılmış ama dilimize yeni çevrilmiş bir kitap. Yazarın başka kitaplarında da adı geçen hayali ülke Orsinya, gerçek dünyada, Avusturya'nın egemenliği altında bir grandüşeslik konumunda. Başkarakterimiz ise özgürlük sancıları çeken, başkaları özgürleşmeden kendisinin özgürleşemeyeceğine inanan bir toprak beyi. İşte o genç adam düşüncelerini halka anlatmak için kalemi eline aldığında sansür ve devlet baskısı yavaş yavaş kımıldanmaya başlıyor. Biz de bir kez daha görüyoruz ki devletlerin en çok korktuğu şey katiller ya da tecavüzcüler değil: fikir adamları.
Ve Le Guin der ki, "Uzun süre söylenmeden kalmış yasak kelimeler, içinde sessizliğin gücünü biriktirir."
-Hazal



ARCADE FIRE

REFLEKTOR

Hani bazı tipler vardır, dünyanın en acıklı cümleleri bile onların ağzından çıktığında bir komik olur. Doğuştan neşelidir bunlar, kendilerini hiç yormadan çevresindekileri eğlendirirler, içine girdikleri ortamın ruhunu etkilerler. **Arcade Fire** da biraz bunun gibi. Eğlenceli diyemem ama kesintisiz bir enerji patlaması yaşıyor sanki grup. Sözlerin iyice dramatik olduğu, notaların alabildiğine yavaşladığı şarkılarında bile eller kollar hep havada savruluyor, ses yükseliyor, kelimeler birbirine çarpıyor ve bir şekilde o enerji bir yerlerden sızıp gelip sizi buluyor, hiçbir şey olmasa yüzünüze serin bir su çarpmış gibi hissettiriyor... Yeni albüm *Reflektor* en çok bu yüzden "Tam Arcade Fire işte, tam olması gerektiği gibi" dedirtti.

Kafamın boyuna **Mogwai**'ye, eski **Radiohead** şarkılarına falan gittiği bu mevsimde, bu kadar iyi ama bir o kadar da uygunsuz bir albümle çıkıp geldiği için Arcade Fire'a bir süre sırtımı dönerim, vakti gelince dinlerim diyordum ama olmadı. Albüme ismini veren çıkış şarkısı Reflektor öylesine kararlı bir şekilde kendi enerjisini diretiyor ki insanın içindeki sonbahar bezginliği pek de direnemiyor. Kendiliğinden bir "hareketlenme" geliyor içinize. Bu arada albümün, **Daft Punk**'ın bu yaz çıkan *Random Access Memories*'iyle kıyaslandığını görüyorum sağda solda ve inanamıyorum. Dinlemeye başladığımdan beri hep **Pulp**'ın eski albümlerini çağrıştırdığı için belki, iki farklı dünyanın müzikleri gibi geliyor *RAM* ve *Reflektor*.

Tüm Arcade Fire külliyatına bakınca (topu topu dört albüm gerçi, "külliyat" kelimesi biraz ağır durdu üstünde) Reflektor sanki ipleri biraz daha gevşetmiş, kendini daha bir rahat bırakmış gibi geliyor. Farklı enstrümanlar, yeni sesler deniyor ama tadını bozmuyor. Efsaneler arasına girmiş ilk albüm *Funeral*'ın (2004) tadını (henüz) vermedi bana ama demlendikçe güzelleşeceğine dair işaretleri, albümü baştan sona dinlerken değil de aradan bir şarkı seçip açınca duyabiliyorum. Bir önceki albüm *The Suburbs* (2010) kadar zorlamayan ama en az onun bıraktıkları kadar derin tınılar yerleşiyor kulağa. Sabah uyandığınızda falan duymak istiyorsunuz. Özellikle *Here Comes the Night Time* tam müptelalık bir şarkı.

İki CD'lik, 13 şarkılık ve kesinlikle ilkbaharlık bir albüm *Reflektor*. Ama gelecek baharı beklemek yerine 2014'ten önce çıkması çok iyi oldu. Hayal kırıklıklarıyla dolu 2013 müziklerinin arasına nihayet dişe dokunur bir şeyler girmiş oldu. **-Serpil**

EDİTÖRÜN NOTU

Zamansız öten horoz gibi, kış gelmeden bahara uyandırıyor.

★★★★☆

BOWIE ETKİSİ

Albümün bir de büyük sürprizi var: İlk single Reflektor'ı dinlerken bir yerlerden bir David Bowie yükseldiğini duyuyorsunuz... Yıllardır iyi müziğin onay mercii gibi çalışan Bowie, Arcade Fire'a da geçer not verdiğini gösterir şekilde şarkının ortasında bir back vokalle giriveriyor. Şarkı zaten çok güzel, bir de üstüne David Bowie'nin o kibirli sesi eklenince ortalık karışıyor. En son yıllar önce *Lost Highway*'i izlerken buna benzer bir şey olmuştu. Filmin daha giriş jeneriğinde, kapkaranlık bir yolun sadece çizgileri akarken deli bir şarkı başlamıştı. Ve David Bowie'nin "Funny how secrets travel..." diye başlayan sesi o karanlık günde öyle bir içime işledi ki *I'm Deranged* denen bu şarkı hâlâ her tür playlistimin gözdesi durumunda. Size bir şey ifade eder mi bilmem ama o sahneyi merak ettiyseniz:



http://youtu.be/NI61MEUT_ak

BUNALIM HIRKALARIMIZ HAZIR MI?



PEARL JAM
LIGHTNING BOLT



Grunge müziğinin yaşayan en iyi grubu (Alice in Chains hayranlarına selam) Pearl Jam, *Lightning Bolt* ismindeki 10. albümleriyle karşımızda. Albümün ilk şarkısı Getaway'den itibaren çok gazlanıp evde kapıları tekmelemeye başlayacaksınız. Şarkılar o kadar yoğun, o kadar hararetli ki kendinizi bir süre sonra yorulmuş olarak bulabilirsiniz ki tam bu anlarda albümün özenle hazırlanmış düzeni sayesinde dinlenip su içecek hatta tüm hayatınızı tekrar gözden geçireceksiniz. Ne de olsa vokalistimiz ve söz yazarımız Eddie, anne tarafından Kızılderili, haliyle de yazdığı şarkılar hepimizi düşünmeye zorlayacak cinsten. Pearl Jam yılların olgunluğunu patlamaya hazır bir enerji kümesi haline getirmiş ve bir albüm içine sıkıştırmayı başarmış. **-Selim**

EDİTÖRÜN NOTU

Grunge dinleyene ergen diyeni dergiye dayak yemeye bekliyoruz.

★★★★☆

OFİSTE ÇALANLAR

1. **S.O.S.** – Eksik Şarkı
2. **KOKIA** – Kioku no Hikari
3. **CHAMPS** – My Spirit Is Broken
4. **SOVIET SOVIET** – 1990
5. **TWO DOOR CINEMA CLUB** – Golden Veins

METALLICA
THROUGH THE NEVER

Her ne kadar Metallica'nın *Through the Never* filmi bizde henüz vizyona girmediyse de en azından elimizde soundtrack albümü var. Yalnız şu da var ki Metallica'nın herhangi bir konserine gittiyseniz bu albümde yeni bir şey bulmanız mümkün değil. Metallica'nın konserleri biraz fazla mekanik hale geldi, ne zaman havai fişek atılacağı, nerede patlama olacağı, hatta James'in nerede 'yeah' diyeceği bile belli. Kapanış şarkısı Orion'un canlı olmaması, filme ve soundtrack'e ismini veren *Through the Never*'ın listede bulunmaması da eksi birer puan. Yine de Metallica işte, hem de en canlısından **-Eser**



Soundtrack

FOUR TET
BEAUTIFUL REWIND



Four Tet (Kieran Hebden) bir yıl aradan sonra *Beautiful Rewind* isimli albümüyle tekrar karşımızda. Her çıkardığı albümde daha da deneyselliğe kayan ve her türden müzik tarzını çok güzel harmanlayan Hebden, son albümünde folk müzik ve elektronik müziği karıştırarak gizem ve huzur dolu tarzıyla nasıl Four Tet olunur göstermiş. Albümü genel hatlarıyla tanıtan ve dinlemeden ölmeyin üçlüsü şu şarkılar olmuş: Parallel Jalebi, Kool FM, Aerial. Özellikle Kool FM, daha çıktıktan saatler sonra remixler yapılmaya başlanan muhteşem etnik, buram buram Four Tet kokan, albümün tüm havasını barından bir şarkı. Four Tet'le henüz tanışmadıysanız acele edin derim, sonraki sayfaya geçmeden dinlemeye başlayın hatta. Özellikle Oyungezer okurken çok güzel gidiyor çünkü. **-Selim**

EDİTÖRÜN NOTU

Daha ne kadar yaratıcı ve yenilikçi olabilirsin sevgili Kieran?

★★★★☆

MEGADETH
COUNTDOWN TO EXTINCTION LIVE



Bir ayda iki dev gruptan iki canlı albüm dinlemek bünyeye ilaç gibi geldi, ama Megadeth kesinlikle bu raundun galibi oldu. *Countdown to Extinction* zaten başlı başına efsane bir albüm; grubun 2 milyonun üzerinde satış rakamına ulaşan, en çok satan ve en büyük liste başarılarına ulaşan albümü. 20. yıl etkinlikleri çerçevesinde Los Angeles'taki konserde kaydedilen bu albümde üç şarkılık bir girişin ardından *CtE*'ye geçiyor Megadeth. *Hangar 18*'deki her bir solo sekans arasında seyircilerin Megadeth diye haykırışı, Sweating Bullets'ta Dave'in monoloğunu ezbere bağırarak söylemeleri, Peace Sells'in nakaratındaki coşku falan kelimenin tam anlamıyla tüylerimi diken diken etti. Gerçekten harika bir albüm, sırf Megadeth hayranlarının değil, bu müziğe uzaktan yakından ilgi duyan herkesin mutlaka dinlemesi gereken bir iş çıkmış ortaya. **-Eser**

EDİTÖRÜN NOTU

Aguante Megadeth!

★★★★★



DANGAN RONPA

YETERİNCE UMUTSUZLUĞA İTİLDİĞİNDE NE KADAR DAYANABİLİRSİN?

Geçtiğimiz ay internet Halloween ruhundaydı ve bana gerilim dolu malum bir seriye ne zamandır döneceğimi hatırlattı. Animesi başladıktan sonra yorumlara bakıp önden oynayıp sonra izleyeyim diye karar vermiş, sonra her zamanki gibi unutmuştum kendisini.

Dangan Ronpa'nın hikâyesi, ülkenin her alanda gelecek vaat eden gençlerinin toplandığı elit Hope's Peak Akademisi'ne 15 gencin seçilmesiyle başlıyor. Öğrencilerin hepsi bir alanda "Super High School Level": İdol, programcı, yüzücü, kumarbaz, varis, savaşçı... ve daha pek çok alandan, hatta kimi olayların deliliğine uyarcasına saçma unvanlardan oluşan 15 genç. Okulun başarı seviyesinin yanından bile geçmeyen Naegi Makoto, tamamen şans eseri seçildiğini öğrenince fırsatı değerlendirmek istiyor ve 15 kişiden biri olarak okula adımını atıyor. Atmasıyla birlikte bir daha gözlerini boş bir sınıfta açan Naegi, diğerlerini bulduğunda herkesin aynı şekilde uyandığını ve elektronik aletlerinin alındığını öğreniyor. Camların ve çıkışların demir levhalarla kapatıldığı, etrafın kameralar ve monitörlerle kuşatıldığı bu terk edilmiş binada, öğrenciler neler olduğunu anlamaya çalışırken ortaya siyah-beyaz oyuncak ayıya benzeyen rahatsız edici bir maskot çıkıyor ve kendini müdür olarak tanıtıyor: Monokuma. Bundan sonra hayatlarını bu duvarlar içinde geçirecek-lerini gülerek açıkladıktan sonra; birinin "mezun olmasının" tek yolunun başka birini öldürüp diğerlerine yakalanmamak olduğunu söylüyor. Bu absürd duruma kimse inanmasa da günler geçtikçe durum ciddileşmeye başlıyor.

Belli kurallar ve sınırlamaları olan yeni okul yaşantılarındaki şartı yerine getirmek hiç kimseye akıl kârı gelmiyor tabii ki: Ne de olsa yardım gelecek, kurtarılacaklar. Bekleyiş sürerken Monokuma onlara yeni bir yaklaşımla geliyor; kişiye has motivasyonlar. Yeterince umutsuzluğa kapılan birileri gerçekten de bu şartı yerine getirmeye itilebilir mi? Olaylar patlak vermeye başladığında öğrencilerin kendi aralarında incelemeler ve sınıf duruşmaları yaparak davaları çözmesi gerekiyor. Çünkü eğer doğru suçlu bulunamazsa sadece o kişi mezun olmakla kalmayacak, geride kalanlar da canından olacak.

Olaylar animede çok hızlı gelişiyor ki bu çok eleştirilen bir yanı oldu serinin. Eh, 13 bölümde herkesin davasını ve okulun sırrını çözmeleri gerektiğini unutmayalım. Seri iki kur olsaydı her şeye yeterince zaman ayrılabilirmiş, yine de ben verilen süreyle mümkün olduğunca zorlamışlar diyorum. Konuyu en iyi şekilde anlayabilmek bağlantıları kurarken çok önemli. O boğucu gerilim içinde teoriler üretmeye zaman ayırmak, karakterleri tanımak ve tüm okulu keşfetmek için animeden önce oyunu denemelisiniz. Ayrıca soruşturmalar başladığında oyunda her deliğe girip delil toplamanız, herkesle konuşmanız gerekebiliyor ama animede bu sahneler; özellikle de saklı şeylerin keşfedilmesi; çok hızlı aktığından soruşturma bölümlerinde düşünmeye fazla yer kalmıyor.
Her dava sonunda okulda yeni bir kat açılıyor. Her katta yeni sınıflar, laboratuvarlar, kilitli odalar, yeni kurallarla karşılaşıyorlar. Animede yeni açılan katların tamamını göstermeye fazla vakit ayrılmadığı için buradaki incelemede karakterlerin nerelere girip çıktıklarını takip etmek zor mesela. Halbuki bu odaları bilmek olayları çözerken çok önemli. Animede gösterilen haritaları atlamayın derim. Her şeye rağmen karakter tasarımlarından epik seslendirme sanatçılarına kadar anime oyuna sadık kalmış. Hatta kilit sahneleri oyundaki tarzı kullanarak animasyona dökmeye özen göstermişler. Bahsedilebilecek daha çok detay var ancak sayfamızın sonuna geldik, ama siz zaten ne yapmanız gerektiğini biliyorsunuz :) **-İpek**

DEVAMI VAR MI?

Serinin en sonunda Super Dangan Ronpa adlı ikinci oyundan bir karakter çıkıyor ama bu ikinci sezon geliyor demek değil. Her zaman olduğu gibi devamı animenin satışlarına bakıyor; hatta Naegi'nin seslendirme sanatçısı Ogata Megumi, Twitter'da devam sezonu için takipçilerinden Blu-ray'lere destek olmalarını istemiş.

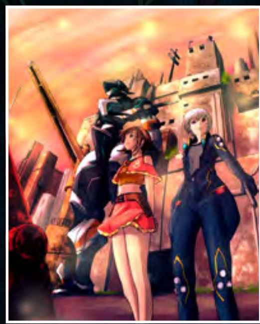


GARGANTIA'NIN DEVAMI ONAYLANDI

UROBUCHI GEN SOSLU MECHA'LARA DEVAM

Bu ay devam haberleriyle donandık, denk geldi mi böyle oluyor işte. Urobuchi Gen ve Murata Kazuya'nın yarattığı Production I.G.'nin orijinal serisi Gargantia on the Verdurous Planet (Suisei no Gargantia) da devam yapımı onaylanan seriler arasına katıldı. Konunun detaylarının ilerleyen günlerde paylaşılacağını söyleyen duyuruda başka bir bilgi henüz paylaşılmadığı için devam yapımının formatının sezon olup olmadığını henüz kesin bilemiyoruz. Bilim kurgu-mecha serisinde; uzak gelecekte galaksinin derinliklerinde bir savaş sırasında girdaba kapılan ve kendini galaksinin diğer ucunda bulan Ledo'nun, gözlerini kıyamet sonrası bir dünyada açması ve Gargantia filosu tarafından bulunmasıyla gelişen olaylar anlatılıyordu. Tamamı sular altında kalan gezegende insanlar kasabalar gibi kurdukları ve birbirlerine bağladıkları dev filolarda yaşıyor, Ledo'dan tamamen farklı bir dilde konuşuyor ve çok daha düşük bir teknolojiye sahiplerdi. Serinin en hoşuma giden sürpriz yumurtalarından biri şuydu: Düzenlenen resmi bir fanart yarışmasında çizerlerden Gargantia mürettebatında olabilecek bir karakter tasarlamaları istenmişti. Anime ekibinin seçeceği tasarım, son bölümde arka plan karakteri olarak animeye yerleştirilecekti. Yığılan illüstrasyonların kalitesinden ve rağbetten etkilenen yapımcılar, sonunda tam 12 tasarım seçti ve hepsini de son bölüme yerleştirdi. Kazanan illüstrasyonları nette bulabilirsiniz. **-İpek**





Bakalım daha fazla dansöz olacak mı?

PSYCHO-PASS 2. SEZON VE FİLMLE GELİYOR

Beklenmedik ama sevindirici bir haber, Mart ayında sona eren cyberpunk polisiye-aksiyon serisi Psycho-Pass'ten geldi. Serinin resmi sitesinden yapılan duyuruya göre Production I.G.'nin orijinal yapımına yeni bir film ve yeni bir sezon için yeşil ışık verildi. İkinci sezon için çalışmalar olduğundan Production I.G.'nin Başkanı Mitsuhisa Ishikawa yaz aylarında bahsetmişti ancak durumun kesinleşmesi ve bir de film haberi eklenmesi hızlı ve güzel bir sürpriz oldu doğrusu. Yeni sezonun ilk teaser posteri de yayınlandığı için fazla uzak olmamasını umuyorum. **-İpek**





PEACE MAKER KUROGANE GERİ DÖNECEK

Chrono Nanae'nin 1999'da başlayıp 2002'de bir devam serisiyle sürdürdüğü mangası Peace Maker Kurogane, 2005 yılında yayına ara vermişti. O zamandan beri manganın bölümlerinin toplandığı ciltler çıkmaya devam etti ancak hikâyenin devamıyla ilgili sorular cevapsız kalmıştı. Ben dahil birçok okur serinin devam edeceğinden tamamen umudu kesmişti açıkçası. Şimdi ise Japonya'da manganın yayınlandığı dergide, serinin Aralık ayında devam edeceği duyuruldu. Tarihi hikâyelere, özellikle de Shinsengumi etrafında geçen hikâyelere, yıllar önce sardığım bir dönemde keşfettiğim PMK için Chrono Nanae'nin artık herhalde hikâyeyi bağlamaya doğru gideceğini düşünüyorum ama tabii yazarın planları belli de olmaz, bunu bir beş sene sonra yine söyletebilir. **-İpek**



UFOTABLE'DAN FSN PLANLARI

Type-Moon'un popüler Fate serilerinden Fate/Zero'nun başarılı animesinin animasyon stüdyosu Ufotable, 2014'ye yeni bir Fate/stay night projesine odaklanacağını duyurdu. Halen Type-Moon'un bir diğer projesi olan Girls' Work'ün animasyon stüdyosu olarak geçiyor ancak yaklaşık 2010'dan beri bu anime yapımıyla ilgili bir güncelleme haberi gelmedi. Yeni Fate/Stay night kısmına geri dönecek olursak; henüz yeni bir seri mi yoksa yeniden yapım mı olup olmadığı açılanmadı. Daha önce 2006 yılında yayınlanan ilk FSN serisi Studio DEEN tarafından uyarlanmıştı. DEEN ayrıca 2010 yılında Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works filmiyle görsel romandaki farklı bir yolu anlatan hikâyeyi işlemişti. Fate/Zero'da harika bir iş çıkartan Ufotable'ın yeni projeyi nasıl ele alacağını merakla bekliyoruz. **-İpek**



NVIDIA SHIELD

GÜZEL OLDUĞUNUZ KADAR KÜSTAHSINIZ DA!

Nvidia Shield, Nvidia'nın Tegra serisi ile mobil işlemciler arasında yakaladığı başarının bir meyvesi olarak dünyaya geldi. Mobil oyun konsolları alanındaki rakiplerinin aksine, Nvidia Shield kendi işletim sistemini kullanmak yerine, Android'i tercih etmiş.

Bir oyun konsolu için Android platformundaki oyunların kalitesi ne kadar yeterli tartışılabilir. Buna rağmen geniş bir oyun yelpazesini, daha başından oyunculara sunabiliyor olması güzel. Özellikle dokunmatik ekranla oynamak bu zamana kadar sizi Android dünyasından uzak tuttuysa, bir göz atmak isteyebilirsiniz.

Android tabanlı olmasının sağladığı bir diğer avantaj ise uygulama zenginliği. Konsolunuza çeşitli uygulamalar yükleyerek, oyun oynamanın da ötesinde eğlence amaçlı kullanabilirsiniz.

Nvidia Shield'in rakiplerine üstünlük sağladığı bir diğer nokta ise oyun ve uygulama fiyatları. Google Play üzerinde bir oyuna ya da uygulamaya vereceğiniz paranın ortalama $5-$10 olduğunu düşünürsek, konsolu aldıktan sonra oyun konusunda pek de sıkıntı çekeceğinizi düşünmüyorum.



Android oyunları tırt elbette. Ama SHIELD bilgisayarınıza bağlanıp PC oyunlarını oynayabilmenizi sağlıyor.

ERGONOMİ

Öncelikle ürünü elinize aldığınız andan itibaren kaliteli bir ürün olduğunu anlıyorsunuz. Kontroller bana Playstation kolu kullanıyormuşum hissiyatı verdi. Özellikle analogların mobil bir konsola göre biraz irice olması, konsolu kavramama oldukça yardım etti. Mobil konsollarda rahatsız olduğum şeylerden biri, elime aldığımda bir türlü rahat edemememdi. Nintendo ve Sony bu konuda beni pek memnun edemedi daha önce ama bu sefer öyle bir sıkıntım olmadı, ağırlığı dışında (gerçekten uzun süre oynayınca rahatsız ediyor) gayet iyiydi.

EĞLENCE

Diğer özellikleri eğlenceli değilmiş gibi oldu böyle de yazınca ama siz beni anladınız (yok yok anladınız merak etmeyin).

Cihaz Android işletim sistemi kullandığından hali hazırda pek çok Android uygulamasına zaten erişebiliyorsunuz ama benim asıl ilgimi çeken AR Drone ile yapabilecekleriniz. Dokunmatik ekrana kıyasla yapabilecekleriniz çok daha fazla ve kontrol etmesi de bir o kadar zevkli.

Tabii eğlence bununla sınırlı değil. Nvidia Shield'de Hulu Plus yüklü geliyor. Aylık ufak bir ücret karşılığında onlarca dizi ve filmi streaming yoluyla izleyip, dilerseniz bu görüntüyü televizyonunuza aktarabiliyorsunuz.

STREAMING

Nvidia Shield'in en göz dolduran özelliklerinden biri de şüphesiz bilgisayar oyunlarını, wireless üzerinden cihazınıza stream ederek oynama imkanı vermesi. Tabii bu özellik henüz beta ve kısıtlı oyun içeriyor. Yine de ilginizi çekiyorsa eğer, bu özellik için minimum GTX 650 ekran kartına ve 4 GB RAM'e ihtiyacınız var. Ayrıca şu an için mobil ekran kartları bu özelliği desteklemiyor.

Bunun dışında Nvidia Shield üzerinden videolarınızı yeni nesil akıllı televizyonlara stream edebiliyorsunuz ya da 4K destekli bir televizyonunuz varsa, HDMI üzerinden 4K görüntü aktarımı da yapabiliyorsunuz.

TEKNOLOJİ

Nvidia Shield gücünü, Nvidia tarafından dünyanın en hızlı mobil işlemcisi olarak adlandırılan Tegra 4 ve beraberinde gelen 2 GB RAM'den alıyor. Dahili 16 GB hafızası var ama siz isterseniz MicroSD üzerinden arttırabiliyorsunuz. Eğer ufak ekranda oynamak sizi tatmin etmezse, Micro-HDMI çıkışı üzerinden ürünü televizyonunuza bağlayarak da oynayabilirsiniz.

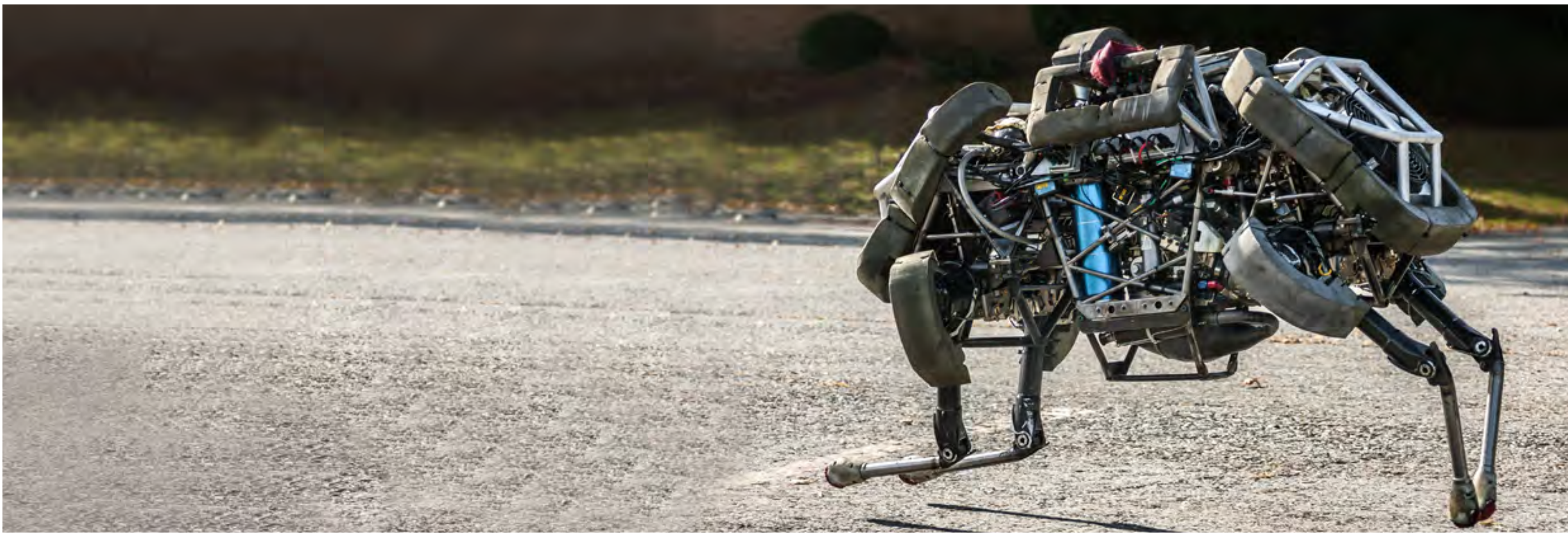
WILDCAT

KEDİYLE TAVŞAN ARASI BİR ŞEY

Robotların dünyayı ele geçirme projesinin en büyük destekçilerinden Boston Dynamics'in yeni eseri WildCat, dünyanın sonunun bir an önce geleceğine dair umutlarımızı arttırıyor.

Geçtiğimiz yıl Cheetah adında, saatte 46 km hız yapabilen bir robot geliştirmişlerdi ama bu kediciğin ciddi bir denge sorunu vardı ve o hıza yalnızca bir sopayla desteklendiği takdirde ulaşabiliyordu. WildCat, Cheetah'nın geliştirilmiş ve denge sorunları aşılmış yeni versiyonu. WildCat doğal olarak Cheetah'nın hızına ulaşamıyor ve saatte yalnızca 25 km yapabiliyor. Yalnızca dediğime bakmayın tabii, o boyutta dört ayaklı bir makine için çok etkileyici bir hız aslında. Robotun manevra yeteneğinin de hiç fena olmadığını da şuraya not olarak düşeyim.

WildCat'in acil durum çağrıları ve insani yardım görevlerinin yanı sıra askeri alanda kullanılmasının düşünülmesi ise yoruma açık elbette (tinyurl.com/ogzwildcat) - **Ömer**



YENİ BİR IPAD DUYURULDU, UMURUMUZDA OLMALI MI?

Apple takvimini bozmayıp yeni iPad'leri duyurdu. Yeni 9.7"lik iPad Air daha ince, hafif ve güçlendirilmiş işlemciye sahip, bu arada iPad Mini'de Retina ekranına kavuştu. Yeni modeller Kasım'dan itibaren 41 ülkede satışta olacak ve tabii ki Türkiye bu ülkeler arasında yok (Şaşırdık mı?).

Eskisini satıştan kaldıracakları için yeni bir iPad alacaksanız zaten size iPad Air yolu gözüküyor. Ama zaten iPad'i olan biri iPad Air'e geçmeli mi? Bu soruya cevap vermek için bu güne kadar ki bütün modelleri karşılaştırdık.

IPAD KARŞILAŞTIRMA TABLOSU	iPad	iPad 2	iPad 3	iPad Mini	iPad 4	Mini (Retina)	iPad Air
	Nisan 2010	Mart 2011	Mart 2012	Kasım 2012	Kasım 2012	Kasım 2013	Kasım 2013
İşlemci	Apple A4	Apple A5	Apple A5X	Apple A5	Apple A6X	Apple A7	Apple A7
Ekran Boyutu	9.7-inch	9.7-inch	9.7-inch	7.9-inch	9.7-inch	7.9-inch	9.7-inch
Çözünürlük	1024x768	1024x768	2048x1536	1024x768	2048x1536	2048x1536	2048x1536
Kamera	Yok	Ön: 480p	Ön: 1.2MP	Ön: 1.2MP	Ön: 1.2MP	Ön: 1.2MP	Ön: 1.2MP
		Arka: 720P	Arka: 5 MP	Arka: 5 MP	Arka: 5 MP	Arka: 5 MP	Arka: 5 MP
RAM	256 MB	512 MB	512 MB	512 MB	1024 MB	1024 MB	1024 MB
Video Kayıt	Yok	720P	1080P	1080P	1080P	1080P	1080P
Siri	Yok	Yok	Var	Var	Var	Var	Var
GÖRSEL ÖZELLIKLER							
Yükseklik	243mm	241mm	241mm	200mm	241mm	200mm	240mm
Genişlik	190mm	186mm	186mm	135mm	186mm	135mm	169.5mm
Kalınlık	13mm	8.8mm	9.4mm	7.2mm	9.4mm	7.5mm	7.5mm
Satış Fiyatı (ABD)	Satış Yok	399$	Satış Yok	299$	Satış Yok	399$	499$
iPad Air'a geçmelimi?	Evet	Hayır!	Hayır!	Hayır!	Hayır!	——	——





ADIDAS **MICOACH** AKILLI TOP

ÇORAPTAN TOP YAPANLARA ÖZEL

Adidas, ilk akıllı top teknolojisini maçlarda topun çizgiyi geçip geçmediğini öğrenmek için tasarlamıştı; fakat FIFA'nın bu teknolojiyi pek sevmemesi üzerine (acaba neden?) antrenman odaklı bir akıllı top üretmeye karar vermişler.

Peki, bu topun farkı ne? Tam orta noktasında bulunan ivmeölçer, topun içinde her bölgeye yayılmış 12 adet sensör ve bluetooth verici. Bu cihazlar sayesinde topa vurduktan sonra topun gidiş ve dönme hızı, eğim, topa vurulan bölge ve kat ettiği mesafe gibi bilgileri telefonumuzda ya da tabletimizde bulunan uygulamadan öğrenebileceğiz. Sadece öğrenmekle de kalmayacağız, tekniğimizi ve vuruşumuzu geliştirmek için uygulama bize yardımcı da olacak. Bu arada top, Tsubasa'nın şutlarından bile zarar görmeyecek şekilde dayanıklı tasarlanmış.

Kişiye özel antrenör olarak çalışan bu uygulama sayesinde, bütün şutlarımızın verilerini kaydedebildiğimiz gibi onları inceleyip daha iyisini nasıl yaparız sorusuna cevap arayacağız. Uygulamanın bizi diğer kullanıcılarla ya da yanımızdaki arkadaşlarımızla yarıştıracak bir özelliği daha bulunacak. Tüm bunlar topun topluğundan bir şey götürmüyor diye umuyoruz.

HER ADIMINIZI TAKİP EDİYORLAR

Günümüzün en popüler giyilebilir teknolojisi Activity Tracker'lar. Hayatınıza azıcık hareket katmak istiyorsanız, gün içindeki hareketlerinizi takip ederek size yol gösteriyorlar. Hepsi web arayüzleri ve mobil uygulamaları ile ne kadar hareket ettiğinize dair tonla istatistik veriyor. Hedefler ve küçük oyunlarla sizi teşvik ediyor.

Nike+ Fuelband SE (149$)



Bu yeni sürümle Fuelband, bilekte daha rahat duruyor ve biraz daha şık ama bilekte taşımanıza rağmen nabız ölçemiyor ve pahalı. Markaya para bayılmayı sevenler için anlayacağınız.

Mio Alpha (199$)

Mio Alpha, spor aktivitelerinin yanı sıra kalp ritminizi de ölçerek egzersizlerinizde sizi yönlendiriyor. Kötü yanı en pahalı tracker olmasına rağmen kolunuzda ucuz Çin işi ucuz bir saat gibi duruyor.





Withings Pulse (99$)

Cebinizde taşıyabileceğiniz pratik ve şık bir tracker. Özellikleri Fitbit One ile aynı ama fazladan nabız ölçeri de var ama sürekli ölçmek yerine parmağınızı değdirdiğinizde ölçüyor.

Fitbit One (99$)

Fitbit One'ın güzel yanı bileğinize takmak yerine klipsi ile cebe iliştirilmesi. Bağlantı seçenekleri, web ve app ara yüzleri çok iyi. Tek eksiği nabız ölçememesi. OGZ ofisinde de kullananlar var çok memnunlar.





VIRTUIX OMNI

SANAL GERÇEKLİĞE BİR ADIM DAHA

Oculus Rift'ten ne kadar umutlu olursak olalım, elimizde gamepad bir koltukta oturduğunuz sürece kendimizi sanal dünyalarda kaybedemeyeceğimiz ortada. Eğer bir savaş alanında gerçekten koşturduğumuz bir gün gelecekse, Virtuix Omni gibi yeni bir cihaza ihtiyacımız var.

Kickstarter kampanyasında 150 bin dolarlık hedefini neredeyse 10'a katlayıp 1,1 milyon dolar toplayan Omni, 122cm çapında ve 50kg ağırlığında, platform şeklinde bir çevre birimi. Her yöne hareket edebilen hafif çukurdaki yürüyüş/koşu bandının üzerine özel ayakkabılarıyla çıkıyorsunuz ve üzerinde attığınız her adım oyuna aktarılıyor. Bel hizasındaki halka, bir o yana bir bu yana koşuştururken düşmemenizi sağlıyor. Tek başına kullanmak pek akıl kârı olmasa da Oculus Rift gibi bir sanal gerçeklik gözlüğüyle bir araya geldiğinde rüya gibi bir deneyim vaat ediyor. WASD'ye basmaktan daha fazla efor harcatacağı kesin, ama buna değer. Kullanım alanını da sadece oyunlardan ibaretmiş gibi düşünmeyin. Örneğin hazırladığınız üç boyutlu bir mimari tasarımın içinde gezinebilir ya da koşu bandı egzersizlerinizi Omni'yle daha keyifli hale getirebilirsiniz.

Şu sıralar çeşitli fuarlarda boy gösteren Omni, 499$'a ön sipariş verilebiliyor ve Mart 2014'te dağıtımına başlanması planlanıyor.

PAPER GENERATOR

OLEY! ARTIK HEPİMİZ ENERJİ ÜRETEBİLİRİZ DE BU ÖZELLİĞİNİ TAKAN KİM?

Paper Generator özünde kağıt üzerinde elektrik üretse de aslında enerji kaynağı biz oluyoruz (Evet, bir süper gücümüz var artık!). Kağıt, teflon ve benzeri birkaç materyali bir araya getiren Disney, buna sihirli insan dokunuşlarını da ekleyerek, düşük miktarda enerji üretmeyi başardı. Üretilen enerji çok kısıtlı olduğu için şu an için ön görülen kullanım alanları interaktif kağıt üzerine yoğunlaşmış durumda. Disney, teknolojinin mevcut hali ile neler yapılabileceğimize dair öngörülerini bir video ile paylaştı (bit.ly/1a9vKK9).

Şu ana kadar çıkan örneklere bakıp bu teknolojiden cacık olmayacağını söyleyebiliriz. Tabii ki ufak led lambaları yakabilmek hepimizi birer Olivia Dunham gibi hissettirse de biz biraz daha fazlasını bekliyoruz. Ama bu daha ilk adım, kullanışı ve üretilen enerjiyi geliştirebilirlerse gelecekte ilginç uygulamalar görebiliriz. Belki de gelecekte okuduğu incelemeyi beğenmeyen okuru çarpan bir Oyungezer basılabilir, ne dersiniz?



AMD RADEON R9 290X

ŞİMDİ NVIDIA DÜŞÜNSÜN

Uzun süredir NVIDIA'nın tekelinde olan üst düzey ekran kartı piyasasına nihayet rekabet geri geldi. Geçen aylarda R9 serisinde 270 ve 280 model GPU'ları piyasaya süren AMD şimdi de bunların abisi olan 290'ı patlattı. Bu yeni GPU 400$ etiketli R9 290 ve 550$ etiketli R9 290X olmak üzere iki model ekran kartı olarak çıkacak karşımıza. Bu modeller NVIDIA'nın GTX 770 ve 780'ine rakip ve daha ucuz oldukları gibi performansları da daha iyi. Daha doğrusu çıkışta böyleydiler ama NVIDIA tehlikeyi sezip hemen kendi modellerinin fiyatlarını daha aşağıya çekti. Yaşasın rekabet!

Bu iki kart içinden bizce daha ilginç olan R9 290, çünkü abisi ile özellikleri hemen hemen aynı, performans olarak aralarında %10 kadar bir fark var, ama 150$ daha ucuz olması ile göz dolduruyor.

	R9 290	R9 290X	GTX 770	GTX 780
Çekirdek Sayısı	2.560	2.816	1.536	2.304
Çekirdek Hızı	947Mhz	1000MHz	1046MHz	863MHz
Çekirdek Hızı	5GHz	5GHz	7GHz	6GHz
Bellek Arayüzü	512-bit	512-bit	384-bit	384-bit
Fiyat	400$	550$	330$	500$





OYUNCULAR İÇİN SSD

Oyuncular için SSD'ler artık CPU ve hatta GPU kadar önemli bir bileşen haline geldi. Evet, eski sabit disklerimize göre iki, üç kat hızlı olduklarını biliyoruz. Ama hangisi daha hızlı?

SSD'lerin performansını kıyaslarken bakabileceğiniz çok fazla değer var. Ama kafamızı gereksiz rakam kalabalığı ile karıştırmak yerine, oyuncuyu gerçekten ilgilendiren kısımlarına bakalım. Okunan veya yazılan veri büyüklüğüne göre SSD'lerin performansları değişiyor. Ancak bizim için önemli olan oyunlar olduğu ve oyunlar da daha büyük veri boyutları aktardığı için sadece 128 KB'lık blokların okuma ve yazma hızlarını değerlendirmeye aldık.

Yeni bir SSD için alışverişe çıktığınızda zaten firmaların her ürünün hızını açıkça belirttiğini ve kutularında, web sayfalarında beyan ettiklerini göreceksiniz. Ancak her firma bu sonuçlara farklı yöntem ve testlerle ulaşıyor. Gerçek değerlerle kıyasladığımız zaman, firmaların değerleri arasında %20'yi bulan sapmaların olduğunu gördük. Bu yüzden SSD seçerken kutu üzerinde yazan hızlara çok da güvenmeyin.

Corsair Corsair Force LS 120GB
Ort. Okuma: 487,96
Ort. Yazma: 428,41
Kapasite: 120GB
Fiyat: 278 TL



SanDisk Extreme SSD 240GB
Ort. Okuma: 434,80
Ort. Yazma: 491,16
Kapasite: 240GB
Fiyat: 489 TL



ADATA S511 120GB
Ort. Okuma: 446.83
Ort. Yazma: 477.67
Kapasite: 120GB
Fiyat: 328 TL





Samsung Serie 840 PRO 256GB
Ort. Okuma: 515,21
Ort. Yazma: 497,72
Kapasite: 256GB
Fiyat: 635 TL

Corsair Neutron GTX 240GB
Ort. Okuma: 488,58
Ort. Yazma: 473,73
Kapasite: 240GB
Fiyat: 611 TL



EN CANAVARI



Samsung Serie 840 EVO 1.000GB
Ort. Okuma: 512,84
Ort. Yazma: 501,17
Kapasite: 1.000GB
Fiyat: 1599 TL

Crucial m4 128GB
Ort. Okuma: 495,06
Ort. Yazma: 200,28
Kapasite: 128GB
Fiyat: 228 TL









FİYAT PERFORMANS





OCZ Vertex 4 256GB
Ort. Okuma: 432,24
Ort. Yazma: 488,18
Kapasite: 256GB
Fiyat: 674 TL

Intel 335 Series 240GB
Ort. Okuma: 432,60
Ort. Yazma: 490,25
Kapasite: 240GB
Fiyat: 604 TL

OCZ Vector 256GB
Ort. Okuma: 487,00
Ort. Yazma: 499,90
Kapasite: 256GB
Fiyat: 788 TL

Kingston SSDNow V300 120GB
Ort. Okuma: 429,40
Ort. Yazma: 484,03
Kapasite: 120GB
Fiyat: 245 TL

Kingston HyperX 3K 240GB
Ort. Okuma: 434,16
Ort. Yazma: 485,81
Kapasite: 240GB
Fiyat: 532 TL

*Yazma ve okuma değerlerinin ortalaması alınırken HD Tune Pro ve ATTO Disk Benchmark testleri baz alınmıştır.

LATENCY'Yİ ÖLDÜRÜN

Bazı şeyler hayatınıza renk katar ama bazen de can sıkar. Kimi şeyler vardır ki karşınıza çıktığı ilk günden itibaren nefret edersiniz.

- Emir Cerrahoğlu
- Tuğbek Ölek

Başlığı okuyup içindeki *Dexter*'ı ortaya çıkaranlar için şimdiden söyleyelim, biz sessiz ve temiz çalışmayı seviyoruz, ortada pek kan olmayacak. Yine de ondan öğreneceklerimiz var elbette. Mesela hedefimizi önce bir tanımak, kimdir bu latency?

Latency denen zat, halk arasında daha çok "**lag**" diyoruz biz, online oyunlarda keyfimizi en çok kaçıran illettir. Bizim bu mendebur ile tanışmamız çok, çok eskilere dayanır. Online oyunlara, Internetin Türkiye'ye ilk geldiği yıllardan sardıranlar daha iyi bilirler. O dönemler dial-up modemler ile internetten oyun oynamaya çalışmak, bizim için uzaya roket göndermek gibiydi. Güç bela önce internete sonra da bir sunucuya bağlanabildiğimizde yüzümüzdeki mutluluk, yakınlarımız tarafından korkuyla karşılanırdı. Tabii oyunu oynarken yaşadığımız takılmalar, donmalar, oyundan düşmeler ve diğer birçok badire içinde ne kadar oynayabildiğimiz de tartışılırdı.

Zaman içerisinde dial-up modemler rafa kalkıp, başta ADSL ve Kablonet olmak üzere, geniş bant bağlantı türlerinin hayata geçmesiyle online oyun oynamak normal bir olay haline geldi (Evet, artık uzaya roket gönderemiyoruz! Sonra vay efendim bizden niye astronot çıkmıyor). Artık oyunlarda seke seke gitmenin, tekrar tekrar bağlanmanın oyunun bir parçası olmadığını anlamıştık (Uzun süre yapımcıların karakteri koşturmak yerine niye sektirdiğine olan merakım da böylece son buldu).

Bağlantılarımızın gelişmesinin latency sorununu tamamen bitirdiğini iddia etmek sadece kendimizi kandırmak olur. Bugün yaşadığımız latency sorununu ikiye ayırabiliriz, Kuru latency ve Islak latency. Bunun kuru olanı, bizim bilgisayarımız ile (istemci, client) oyun arasındaki (sunucu, server) bağlantının sorunlu olması, bunun hissedilir şekilde oyuna yansıması ıslak latency dediğimizde ise bağlantısında hiç bir sorun olmayan ama kendi yeteneksizliğine kılıf arayan ağlakları anlamamız gerekiyor. Araştırmalarımız gösteriyor ki "LAAAAAGGG!!!" yakarışlarının %36,3'ü aslında timsah gözyaşları.

Sunucu ve istemci arasındaki gerçek bağlantı sorunlarının ise üç sebebi olabilir: Sunucunun kendisi, istemcinin bir sorunu ve ikisi arasındaki bağlantı. Çoğu zaman sorunun tam kaynağını tespit etmek de hayli zordur. Eğer ciddi sorunlar yaşıyorsak ilk yapmamız gereken diğer oyuncularda aynı sorunun olup olmadığını sormak ve sorunun diğer oyunları etkileyip etkilemediğine bakmak.

Bazen şansımız yaver gider ve hızlıca çözülür sorunumuz. Bir kablo değiştirmek, farklı sunucuya bağlanmak, ISS (Internet Servis Sağlayıcı, TTNET, Superonline gibi) değiştirmek kadar yakındır çözüm. Bazense haftalarca uğraşmak gerekir latency'yi yakalayıp yok etmek için. O yüzden sabırlı olmayız ve adım adım gitmeliyiz.





Bir dünya hayal et Latency olmayan. Her verinin bir milisaniyede yerine ulaştığı. Ne Lag var ne de Loss, sadece akıp giden oyunlar... Bana hayalci diyebilirsin. Evet öyleyim. Şşşt dürtme uykumun en güzel yerindeyim.

LATENCY VE SAZ ARKADAŞLARI

Biz hepsini bağlantı sorunu olarak görsek de aslında karşımıza çıkan birbirinden farklı sorunlar var. Aynı dilden konuştuğumuzdan emin olmak için bunların ne olduğuna bir bakalım.

Yüksek Ping

Oyun sırasında erişim süresinin artması ve buna bağlı olarak gönderdiğiniz komutların geç algılanması ve sizi çileden çıkarmasıyla ünlüdür. Pek çok oyun kendi ara yüzünde sunucu ile aranızdaki mesafeyi, yani bir paketin gidiş gelişinin ne kadar sürdüğünü, diğer bir ismiyle ping süresini verir. Hızlı online oyunlarda mesela FPS'lerde ping süreniz 50ms'in üzerine çıktı mı can sıkmaya başlar ama kimi online oyunlar ve DVO'lar 100 - 200ms'ye kadar ping sürelerinde sorunsuz oynanabilir.

Aslında nedir: Ping dediğimiz küçük bir programdır ve 80'li yıllarda Mike Muuss tarafından yazılmıştır. Hem yerel ağlarda hem de internette sık kullandığımız bir programdır ve pek çok işlevi vardır. Genellikle belli bir sunucuya erişebiliyor muyuz ve sunucunun milisaniye cinsinden uzaklığı nedir bakmak için kullanılır. Komut istemcisini çalıştırıp "ping [sunucu_adresi]" yazarsanız bu programı çalıştırmış olursunuz.

Loss

Oyunun en heyecanlı yerinde karakterinizi pat diye dondurmakla ya da olayı iyice abartıp oyundan düşürmesiyle tanınır. Bazen "Ama ben tetiğe basmıştım!", "Ama o büyüyü atmıştım!" gibi yakarışlara da yol açabilir.

Aslında nedir: Loss, iki nokta arasındaki veri akışı sırasında, gönderilen veri paketlerinin çeşitli sebepler ile yerine ulaşmaması sonucu aksamasıyla meydana gelir. Aynı PTT'ye verdiğiniz mektuplarınız gibi. Ping oyunun akıcılığını bozarken, loss tamamen içinden çıkılmaz durumlar oluşturabilir. Aradaki paketler geç gelmediği, tamamen kaybolduğu için körler sağırlar, birbirini ağırlara döner oyun.

Choke

Loss ile benzer etkileri vardır. Sizi oyundan düşürmez ama bağlantınızda hiçbir sorun yokken, donmalarla sizi çileden çıkartır. Mesela Counter-Strike sunucularında veya piyasaya yeni çıkan sunucuları sorunlu oyunlarda sık rastlanır.

Aslında nedir: Sizin tarafınızdan müdahale edilemeyecek sorunlardandır kendisi. Çünkü oyunun çalıştığı sunucu ile alakalıdır. Asıl sebebi sunucudaki kaynak yetersizliği, yani sunucunun şişip üzerine yıkılan işler içinde boğulması ve saçmalamaya başlamasıdır. Bazen sunucunun yanlış ayarlanması da bu soruna neden olmaktadır.

Latency (A.K.A Lag):

Ping, loss ve choke gizlice birleşerek voltra... pardon latency'i oluştururlar. Bu sorunlar bazen parça parça, bazen de aynı anda karşımıza çıkabilir. İşte latency bu sorunların hepsinin genel adıdır.

LATENCY'Yİ NELER ÖLDÜRMEZ

SEÇKİN İNTERNET HURAFELERİ

▶ Grafik ayarlarını düşürmeniz, latency'i etkilemez. Çünkü oyunun ağ bağlantısı kodu ile grafik kodları ayrı çalışır. Bunun tek istisnası oyununuzun sisteminizi çok zorlayıp, bilgisayarınızın ağ özelliklerini CPU seviyesinde kastırmasıdır. Ama o noktaya geldiyseniz zaten oyun 3-5fps'lerde sürüm sürüm sürünüyordur ve derdiniz latency'den fazlasıdır.

▶ Komut satırını açıp, herhangi bir yere ping atmanız internet bağlantınızı hızlandırmaz. Ping sadece bir ölçüm aletidir.

▶ Bilgisayarınızın üzerine dantel örtü ve nazar boncuğu koymak da ne yazık ki işe yaramayacaktır, yapmayın bunu lütfen.

▶ Proxy ya da DNS ayarlarınızı değiştirmek latency sorununuza yardımcı olmayacaktır.



HANGİ İNTERNET SAĞLAYICISINI SEÇMELİYİM?

ARALARINDA GERÇEKTEN FARK VAR MI, YOKSA HEPSİ AYNI MI?

Bu konuda da ne yazık ki yalan yanlış pek çok bilgi dolaşıyor internette. Özellikle ADSL konusunda, farklı firmaların önerilmesine değinmek lazım. Bugün ADSL hizmeti sunan firmaların hepsi bir yerde Türk Telekom'a mutlaka bağımlı. Hangi markayı kullanıyor olursanız olun ISS'inize ulaşana kadar bağlantınız TT altyapısı üzerinden gidiyor, sonrasında da TT'nin yurtdışı çıkışları kullanılıyor. Yani %100 kendi altyapılarından hizmet sunmaları, tamamen farklı olmaları gibi bir durum pek yok, daha çok bir toptancı bakkal ilişkisi var aralarında. Elbette ISS'lerin Türk Telekom'dan bağımsız yurtdışı çıkış hatları da var. Ama genele vurulduğu zaman, Türk Telekom'a olan bağlılıkları, kendi altyapılarına göre halen çok fazla. Ayrıca Türk Telekom'da sorun oluyor ama kendi altyapılarında asla olmayacak diye bir şey de olmadığına göre, ADSL hizmeti sunan servis sağlayıcılar arasında, oyun performansınızı etkileyecek ciddi farklar bizce yok. İş ancak telefon hatlarını kullanmayan bağlantılara gelince ciddi farklılıklar gösteriyor. Bu noktada bakmamız gereken üç firma ve bağlantı türü var.

Turkcell Superonline Fiber Internet

Fiberoptik kablolar üzerinden veri akışı, bakır ya da diğer aktarım yöntemlerine göre çok daha hızlı olduğundan, erişim süreleri büyük oranda düşmektedir. Örnek vermek gerekirse ADSL ile 20-25 milisaniye ile eriştiğiniz bir noktaya, fiberoptik teknolojisi kullanan bir bağlantıyla 3-4 milisaniye içerisinde erişebilirsiniz. Yani fiber internet kullanmak sizin bilgisayarınızla ISS'iniz arasındaki mesafeyi kısaltıyor. Ayrıca ADSL'de karşımıza çıkan santral ile sizin aranızdaki mesafe uzun diye bağlantı hızınızın düşmesi ve latency'nin artması bu bağlantı tipinde yaşanmıyor. Turkcell Superonline'ın Türk Telekom'dan bağımsız yurt dışı çıkışlarının da olduğunu hesaba katarsak, oyuncular için çok iyi bir alternatif. Tek sorunu her noktada bulamıyor olmamız.

TTNET Fibernet

TTNET Fibernet, Superonline'ın servisine göre daha yeni olsa da çalışma sistemleri hemen hemen aynı. Hangisini tercih edeceğinize karar verirken sundukları paketlere, fiyatlara, özellikle upload hızlarına bakarak karar verebilirsiniz. latency ve oyun oynama açısından en dikkat etmeniz gereken nokta ise fiberoptik sonlandırmasını nerede yapacakları. Eğer müstakil bir evde yaşamıyorsanız muhtemelen her iki firma da fiberoptik kabloları evinize kadar döşemeyecek, bina girişinde bırakıp oradan evinize bakır kablolarla gelecek. Ama farklı bölgelerde farklı uygulamalar görüyoruz. Biz elbette fiberoptik evimize kadar girsin isteriz. Ama bunu her iki firma da sağlayamıyorsa en azından bina girişinden evimize Cat5 ağ kablosu çekmeliler. Bu bağlantı halen düşük latency sağlar. Ama yan binadan geliyor, sokaktaki kutudan geliyor, santralde fiber kablolar gibi şeyler duydunuz mu ve evinize ellerinde bildiğimiz telefon kablolarıyla geldiler mi koşarak uzaklaşın, diğer firmayı bağrınıza basın. Üşenmeyin hattınız çekilirken başlarında durun, fiberoptik sonlandırmasını göstermelerini isteyin, bu hakkınız, reddederlerse de sözleşmeyi imzalamayın.

Uydunet

Eski adıyla Kablonet, zaman içerisinde tarifelerinde çok çeşitli değişimler geçirse de bugün hala ADSL'in en büyük alternatifi. Kablo TV şebekesi üzerinden sağlanan internet hizmeti, ADSL'den genelde daha iyi sonuçlar veriyor. Ama aynı ADSL'de olduğu gibi bölgeden bölgeye servis kalitesi çok değişebiliyor. Eğer kendi bölgenize Fiber hizmetler henüz ulaşmadıysa Uydunet en iyi alternatifiniz olabilir.



BUL VE YOK ET

RELEASE THE KRAKEN!

latency pek çok nedenden dolayı oluşabilir ve problemin kaynağını bulmadan çözüm arayışına girerseniz, samanlıkta iğne aramaya başlamışsınız demektir. Nereleri kontrol etmeniz gerektiğini bilmiyorsanız da üzülmeyin, biz sizin için güzel bir liste hazırladık. latency'i hayatınızdan çıkarmak için ya da mevcut bağlantınızı kuvvetlendirmek için bolca seçeneğiniz var.

Önce Sorunu Tespit Edelim

Öncelikle pingplotter.com adresine gidip Standart sürümü indirip çalıştırın, 30 gün boyunca ücretsizdir. Sol üstteki "Adress to Trace" kısmına bir sunucu adı veya adresi yazıp aşağıdan Trace'e tıklarsanız bu sunucuya ulaşana kadar verinin geçtiği yolu ve her adımda ne kadar süre kaybı yaşandığını grafik olarak gösterecektir (Trace Interval'ı 5sn yapın). Öncelikle çok güvenilir bir nokta seçelim, mesela Google'ın Public DNS sunucusunu. Adres olarak 8.8.8.8 seçin ve Trace edin. Böylece kendi bilgisayarınızla ISS'iniz arasındaki bağlantının hızını ve bir sorun olup olmadığını görebilirsiniz. Ayrıca ISS'in yurtdışı çıkışında sorun varsa bu da net olarak gözükür. Arada bazı satırlar boş ve kırmızı çubuk gibi gözükebilir, en son satır yeşil olduğu sürece buna takılmayın. Daha sonra yurtiçinden güvenilir bir noktayı deneyin, mesela yemeksepeti.com. Bu adresleri daha sonra sağlamasını alabilmek için test ediyoruz.

Şimdi aynı işlemi oyun sunucularına yaparak sorunların tespitine başlayabiliriz. Bunun için oyun sunucusunun IP adresine ihtiyacımız var. Çünkü oyunların gerçek sunucuları ile web siteleri farklı yerlerde olabilir. Birçok oyunda, özellikle FPS'lerde, oyun içinden IP adreslerini görebiliyoruz. Ancak oyun içinden bunu göremiyorsak en güzeli Google'dan aratmak. Mesela "IP adress of Wow european servers" şeklinde Google'larsanız her sunucunun tek tek adresine ulaşabilirsiniz.

İşin bundan sonrası ise dedektifliğe bakıyor. IP adreslerini bulun, Trace edin, sorunun hangi adımdan çıktığını not alın. Genelde ilk adres sizin modeminiz, ikincisi santraliniz, bunu takip eden birkaç IP adresi de ISS'inizin bağlantı noktaları ve ana sunucusudur. Sorunlu adımdaki sunucunun açıklamasını Pingplotter'dan görüyor olabilirsiniz. Yok, ne olduğu belirsiz bir sunucu ise whois.net adresine girip bu IP adresini aratın size şeceresini dökecektir. Ayrıca her bir Trace işlemi başarılı mı, yoksa Loss yaşıyor muyuz, yaşıyorsak paketler hangi adımda kopuyor görebilirsiniz.

Sorunu Bulduysak

Yukarıda yaptığımız işlem sonuç verdiyse sorunun kaynağını biliyor olmalıyız. Eğer sorun bilgisayarınızla modeminiz arasındaysa ağ yapılandırmamıza bakmamız gerekiyor. Yok, sorun modemden ISS'e gidene kadarsa ISS değiştirmek veya ISS'inizin aradaki kabloların ve santralin teknik kontrolünü yapmasını istemek gerekir. Sorun ISS'den çıkıp oyuna ulaşana kadarsa, belli bir adım darboğaz yapıyor veya çok fazla adım olması sizi yavaşlatıyorsa bu durumda ISS değiştirmek veya VPN kullanmak çözüm olabilir.

Ağ Yapılandırması ve Satürasyon

Öncelikle oyun oynarken internet bağlantınızın sature olmadığından, yani mevcut internet hızınızın tamamını kullanmadığınızdan emin olun. Eğer bant genişliğinizi doldurursanız paket akışı sekteye uğrayacaktır. Kısacası indirme işlemlerini, torrent'leri falan bir kapatın önce. Ev sakinlerini sorguya çekin, bilgisayarı, tableti açık olan var mı? Bir şeyler indiren, video izleyen var mı? Oyungezer ofisinde bile zaman zaman bütün katları gezip "Kim sömürüyor interneti leehaaan!" diye höyküren birilerini görebilirsiniz.

Modem ile bilgisayar arasındaki bağın sağlamlığı oyun bağlantısı açısından çok önemlidir. Sağlam bağlantının yolu da kablodur. Evet, kablosuz bağlantı ile de düzgün oyun oynamak mümkün artık. Ancak sorunla karşılaşma şansınız çok daha fazla. Bu riske girmeyin. Eğer kablolu ağ yapamıyorsanız ve maliyeti çok sorun değilse elektrik hatları üzerinden çözüm sunan, Powerline ürünlerini kullanın. Yok, illa kablosuz bağlanmanız gerekiyorsa "lag spike" dediğimiz sorunla karşılaşabilirsiniz. Yani oyun genelde sorunsuzdur ama ara sıra bir iki saniye durup devam ediyordur. Bu genelde bilgisayarın durduk yere çevresine bir bakınıp bağlanacak daha iyi bir ağ aramasından olur. Windows'un kablosuz ağ yazılımını (Windows Zero Configuration) iptal etmek bunu çözebilir.

Eğer kablolu bağlantıda sorun yaşıyorsanız ilk bakmanız gereken kablonuzun kalitesi ve ne kadar eski olduğu. Çoğu zaman sorun bundan kaynaklanır. Ağ kartınızın sürücüsünü de yenilemeyi deneyebilirsiniz. Ayrıca unutmayın ki virüs ve trojan'lar da lag sebebi olabilirler.

Virtual Private Network (VPN)

Bu hizmeti ücretsiz olarak sunan yerler olsa da ne yazık ki bunlar işinize yaramayacaktır. VPN'i basitçe özetlemek gerekirse, internete açılmadan önce, bir tünel aracılığıyla VPN hizmeti alacağınız sunucuya erişip, oradan internete çıktığınızı söyleyebiliriz. Bir yarışta kısayol kullanmak gibi aynı. Bu sayede internete çıkış yaptığınız noktadan, daha kaliteli bir internet altyapısı üzerinden, oynadığınız oyuna erişme şansınız var.

Kaliteli VPN servislerinin fiyatları aylık 5$ ila 10$ arasında değişiyor. Elbette her VPN ile daha iyi performans almazsınız. VPN'i bir kısayol olarak düşünürseniz nereden girip nereden çıktığına göre faydası değişir. Sizi alıp saçma sapan bir yerde kaybedebilir de. Çünkü oynadığınız oyuna ve hizmet aldığınız yere göre değişir performansı. İyi bir VPN size 30-50 milisaniye arasında hız kazandırmalıdır. Burada en mantıklısı aynı oyunu oynayan kişilere, oyun forumlarına gidip tavsiyeler almak. Eğer böyle bir tavsiye bulamazsanız farklı birkaç servis denemeniz gerekebilir.

Leatrix Latency Fix

Şu ana kadar ki bütün tavsiyelerimiz zahmetli işlerdi farkındayız. latency gibi dişli bir düşmanı öldürmesi kolay değil. O yüzden yazımızı gizli bir silahla bitirelim istedik. Internette dolanan ve lag azalttığını iddia eden çok fazla program var. Leatrix latency Fix bunların arasında gözümüze çarpan ve gerçekten işe yaradığını düşündüğümüz bir uygulama. TCP paket frekansınızı değiştiren basit bir Windows hack'i aslında. İndirip kurmanız yeterli, bir ayarı falan bulunmuyor, ücretsiz ve hemen her oyunda işe yarıyor.

Latency ile mücadelenin sırrı klavyeyi kalkan, gamepad'i batarang olarak kullanmaktan geçer





EMP ELEKTROMANYETİK DARBE

DÜNYANIN SONU SESSİZCE GELECEK

Elektrikli cihazları geçici olarak devre dışı bırakmak veya onlara kalıcı hasar vermek için kullanılan EMP, yani elektromanyetik darbe silahları, oyunlarda sıkça karşımıza çıkıyor. *StarCraft'da* Protoss kalkanını yok etmek için kullanabilir, *Need for Speed'de* rakipleri devre dışı bırakabilir, *Call of Duty'de* düşmanın killstreak ve ekipman özelliklerini silebilirsiniz.

EMP ölümcül değildir; yok etmek yerine etkisiz hale getirir ama nerede ve nasıl kullanıldığına göre bir kitle imha silahına bile dönüşebilir. Battlefield 4'ün senaryo görevlerini şimdiye bitirmişsinizdir herhalde. Durun çook eskilerden daha ağır bir spoiler geliyor, Fallout serisinde dünyayı taş devrine döndüren neydi sizce? Elbette ki nükleer patlamaların oluşturduğu EMP etkisi. Bir de C&C: Generals'da Çin tarafının EMP'si vardı hatırlar mısınız? Kısacası EMP oyun dünyalarında, hem senaryo hem de oynanış için hep önemli bir araç oldu. Peki, EMP gerçekte nasıl çalışıyor? Oyunlardaki kullanımı gerçeği yansıtıyor mu? Yoksa bizim geliştiriciler bol keseden EMP diye saçma sapan şeyler mi yediriyor bize?

EMP NASIL OLUYOR DA OLUYOR?

Evrendeki birçok şey atomlardan oluşur ve atomaltı parçacıkların temel özelliklerinden biri de elektrik yüküdür. Elektrik yükü taşıyan parçacıklar hareket ettiğinde, hareket yönüne göre alternatif akım (AC) veya doğru akım (DC) olmak üzere iki çeşit elektrik akımından birine yol açar. Bu akım, iletken cisimler, örneğin kablolar aracılığıyla, elektrikle çalışan cihazlara ulaştırılabilir.

Atmosferdeki hava normalde zayıf bir iletkendir, fakat çok güçlü bir elektrik alanının etkisi altında kaldığında iyonlaşarak elektrik akımını iletebilir hale gelir ki bunun en bilindik örneği yıldırımlardır. Benzer şekilde, yüksek miktarda elektrik yükü yapay yollardan bir anda serbest bırakılarak, yıldırım gibi tek bir noktada değil, geniş bir alan üzerinde etki gösterecek şekilde de kullanılabilir ki EMP silahlarını mümkün kılan budur.

> Faraday kafesi içindeki cihazlar, dışarıdaki elektrik alanlarından ve dolayısıyla EMP saldırılarından korunabiliyor.





bir örnek vermek gerekirse, Boeing'in geliştirdiği ve resmi sitesinde de sergilediği CHAMP füzesi önceden programlanmış bir uçuş planına göre hareket edip belirli hedefleri EMP ile vurabiliyor. Ancak bir nükleer patlama olmaksızın yaratılan EMP'lerin geniş bir alanı, mesela bir şehri bütünüyle etkilemesi mümkün görünmüyor.

Anlayacağınız nükleer olmayan bir EMP silahı ile ancak bir tesisi, binayı veya aracı hedefleyebilirsiniz. Bu da oyunlardaki pek çok EMP kullanımını palavra yapıyor (BF4 sapır sapır dökülüyor valla). Ayrıca EMP'yi yaratmak için nükleer olmasa bile halen bir patlamaya ve onu dağıtan, yönlendiren bir antene ihtiyaç var. Bu da arabadan EMP atmak veya EMP el bombası gibi silahları en azından bugün için saçma yapıyor (Zaten NFS'nin fizik bilgisine asla güvenmemiştik).

Starcraft veya Halo gibi çok uzun vadeli bilim kurgu oyunları için sözümüz yok. Bundan yirmi sene önce cep telefonundan internete girmeyi hayal edemiyorduysak, yüz sene sonra cebimizdeki çakmaktan EMP sallayıp sallayamayacağımızı kim bilebilir. Ama az çok bugüne yakın oyunların çoğunda EMP'nin abartıldığını, çarpıtıldığını söyleyebiliriz. Bunun tek istisnası CoD: MW2, orada Cpt. Price'ın salladığı EMP tam olarak günümüz teknolojisi ve imkanlarına göre doğruydu (Gerçi ISS'in EMP koruması olup olmadığını halen tartışırız).

NASIL KORUNACAĞIZ?

Oyunlardaki palavralardan korunmak için "hadi be ordan" kalkanını hazır tutmakta fayda var. Gerçek hayatta başımıza gelirse, insanlar üzerinde doğrudan bir etkisi bulunmadığı için bu konuda bireysel bir çaba sarf etmenize gerek yok. Kalp pili falan kullanıyor olsanız dahi muhtemelen bu cihaz koruma altında olacaktır, ama bunu detaylı bir araştırmanızda fayda var.

Elektronik cihazların EMP'ye karşı korunması, elektromanyetik kalkanlar aracılığıyla gerçekleştiriliyor. Bu kalkanların en bilinen örneğiyse Faraday kafesi. İngiliz fizikçi Michael Faraday'in bir buluşu olan kafes, iletken bir maddeyle kaplanmış bir muhafaza kabı veya böyle bir maddeden örülmüş bir kafes olarak tanımlanabilir. Mutfağınızdaki mikrodalga fırından tutun cebinizdeki telefona kadar birçok cihaz hâlihazırda koruma altındadır. Siz yine de bilgisayar, harici disk, televizyon ve konsollarınızı bir odada toplayıp odanın duvarlarını tel kafes ile çevirin. Sonra gönül rahatlığıyla bir nükleer felaket bekleyebilirsiniz. **-Eren**

EMP etkisinde kalan elektrikli ve elektronik cihazlar ya saçmalar, ya da hiç çalışmaz. Düşük güçte bir EMP, cihazda bir nevi parazit yaratır; daha güçlüleriyse elektrik veya elektronik devrelerine hasar verebilir. EMP patlamaları kimi zaman şimşek ve kıvılcım gibi görünür bir etki de yaratabilirler, ancak bu EMP'nin kendisi değil havadaki akışının bir yan etkisidir. Bu EMP'nin gözle görülebilir etkileri olabileceği anlamına geliyor. Ancak manyetik alan ışık hızında hareket ettiğinden oyunlarda gördüğümüz, üzerinize doğru gelen dev bir mavi dalga olarak görünmesi mümkün değil (bkz BF4).

Frekans aralığı ve dalga biçimine göre farklılık gösteren EMP'leri doğal olanlar ve insan ürünü olanlar diye ikiye ayırabiliriz. İnsan ürünü EMP'lerin en güçlü örneği nükleer patlama kaynaklı olsa da (bkz. ilgili kutu) nükleer silahlara bulaşmadan da küçük ölçekli EMP'ler yaratmak ve bunu bir silaha dönüştürmek mümkün. Son teknoloji ürünü silahlardan

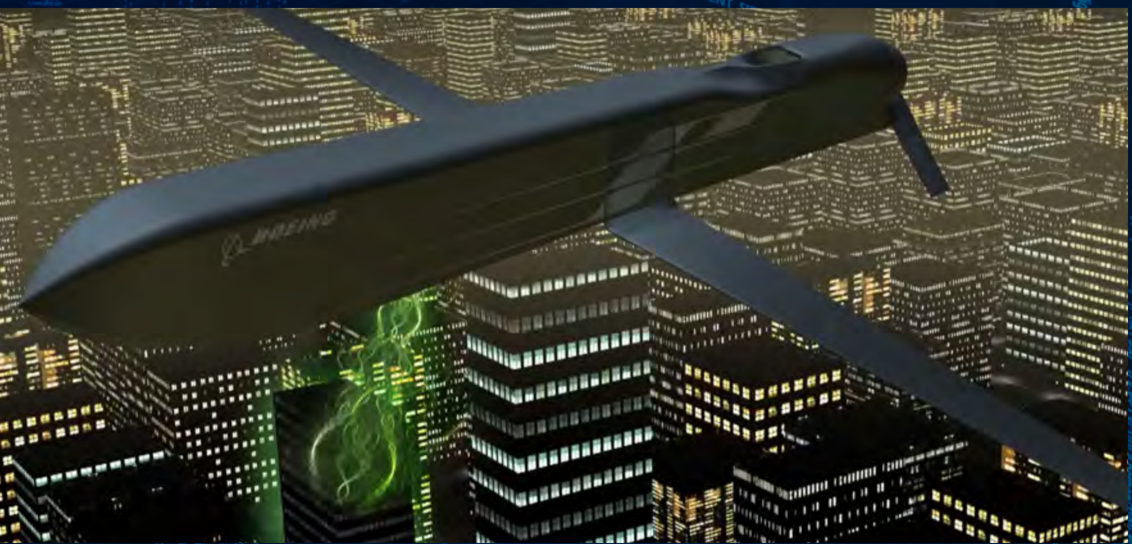
NÜKLEER EMP

Nükleer bombalar aynı zamanda en güçlü EMP silahlarıdır. Özellikle çok yüksek irtifada patlatılan nükleer bombalar yoluyla, kıtasal ölçekte EMP felaketleri yaratmak mümkün, buna da HEMP diyorlar.

HEMP'in bilinen ilk örneklerinden biri 1962 yılında Pasifik Okyanusu'nun 400km üzerinde yapılan ve Starfish Prime olarak adlandırılan nükleer deneydi. Bu deney beklenenden çok daha güçlü bir elektromanyetik darbe oluşturmuş ve patlama noktasının yaklaşık 1445km mesafe uzağındaki (karşılaştırmak isterseniz, Türkiye'nin genişliği 1660km) Hawaii'deki 300 civarı sokak lambasının patlaması, hırsız alarmlarının ötmesi ve telefon hatlarının hasar almasıyla sonuçlanmıştı. Daha yakın dönemde, Körfez Savaşı sırasında ABD'nin elindeki nükleer silahları bu şekilde kullanmayı planladığı ve talebin geri çevrilene dek Başkan Bush'a kadar ulaştığı söyleniyor.

Aynı etkiyi aslında doğa kendi başına da üretebiliyor. 1859 yılında gerçekleşen ve Carrington Olayı olarak da bilinen güneş fırtınası sonucunda Avrupa ve Kuzey Amerika'daki bazı telgraf sistemleri çalışmaz hale gelmiş, bazılarıysa güç kaynağıyla bağlantısı kesildiği halde mesaj alıp göndermeyi sürdürmüştü. Buzullar üzerinde yapılan bir araştırmaya göre bu ölçüde bir fırtına ortalama beş yüz yılda bir gerçekleşiyor. 1989'da gerçekleşen benzer bir fırtına Kanada'nın bir bölümünde uzun süreli elektrik kesintisine yol açmıştı.





Boeing'in geliştirdiği CHAMP adlı bu füze, 2012'de yapılan bir deneyde hedef aldığı yedi binadaki elektrik sistemlerini devre dışı bırakmayı başarmıştı.

Nintendo Wii'den Bir Veda Busesi

Babaanneniz için çok kötü bir haberimiz var



Nintendo Wii, duyurulduğu günden itibaren oyun dünyasını sallamış, çözünürlük ve teknoloji olarak gerisinde olduğu Playstation 3 ve Xbox 360'a bile kök söktürmüştü. Nintendo'ya altın çağını yaşatan ve dünya çapında 100 milyonun üzerinde satan Wii için artık yolun sonu gözüktü. Bu ay Nintendo, Wii'nin Japonya için üretiminin sonlandığını ve piyasadaki ürünlerin bitmesiyle piyasadan kalkacağını açıkladı.

Açıklama sadece Japonya için olsa da dünyanın geri kalanı için de son yakındır. Bu kadar başarılı bir konsolun sadece 7 senede piyasadan çekilmesi üzücü elbette. Onun ancak beşte biri kadar satan Gamecube bile 6 sene dayanmış, Playstation 2 piyasada tam 13 sene kalmıştı.

Wii'nin erken emekliliğinde iki önemli etken var. Birincisi konsolun oyun desteğinin zayıflığı, diğeri ise Nintendo'unun gelişmekte olan pazarlara yatırım yapmaması. Wii'nin emekliliğinin en büyük faydası Nintendo'nun Wii U'ya tam olarak odaklanabilmesi olacak.



Nvidia'dan yeni teknoloji G-sync

Yoksa iç çamaşırı işine mi giriyorlar?

İsminden de fark anlaşılabileceği gibi bu teknolojinin çalışma prensibi biraz V-synci çağırıştırıyor. V-sync, oyun oynarken monitörünüzün tazeleme oranı ile ekran kartınızın ürettiği kare sayısını eşitliyor.

Örneğin 60Hz çalışan bir monitör kullanıyorsanız, buna 60 fps'in üzerinde kare gönderemiyorsunuz ve böylece ekranda takılma (stuttering) ve yırtılma (tearing) dediğimiz anormalliklerin önüne geçiliyor.

Yani V-sync iyi bir şey değil mi? Aslında pek değil. Ekran kartınızın üretebileceği FPS değerini sınırlarken komut gecikmesi (input lag) dediğimiz sorunu ortaya çıkarıyor. Özellikle FPS oyunlarında, en çok da eski CS günlerinde, oyuncuların V-sync'den nefret edip yırtılmaları bağrına basmasına yol açardı bu sorun. Ayrıca V-sync'in kendine has bir ekran anormalliği titremeleri (judder) vardır.

Nvidia bir türlü mutlu olamadığımız bu V-sync'i çöpe atıp onun yerine G-sync getirme niyetinde. G-sync, modern Nvidia GPU'larının monitörünüzün tazeleme oranını kontrol etmesini sağlayan bir yazılım ve donanım çözümü. Ekran kartınızdan çıkan fps değeri kaç olursa, monitörünüzün de tazeleme oranını buna eşitleyerek, örneğin 58 fps alıyorsanız, monitörünüzün de 58Hz de çalışmasını sağlıyor. Tabii ki bunu yaparken monitörünüzün maksimum Hertz değerinin üzerine çıkması söz konusu değil. Minimum değer ise 30 Hz olarak planlanmış ki zaten 30 Hz altında pek de akıcı görüntü beklememek lazım.

Kısacası bu teknolojiekran kartınızın monitörünüze ayak uydurması değil, monitörünüzün ekran kartınıza ayak uydurması üzerine kurulu. Dahili G-sync destekli ilk monitörlerin en erken 2014'ün ilk çeyreğinde piyasaya çıkması bekleniyor. Duyurulan ilk model Asus'un VG248QE'si, ABD'de 399$'dan dahili G-sync ile satışa sunulacak. Bizde saçma sapan bir HDMI vergisi olduğundan daha pahalıya gelecektir elbette.



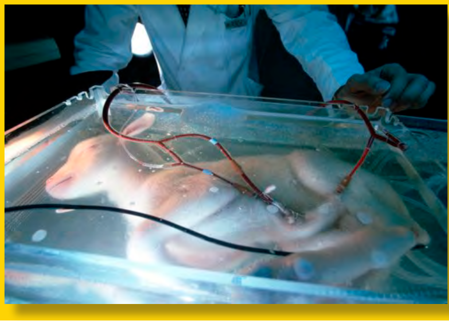
WD MY NET N900 CENTRAL

ÇARŞIDAN ALDIM BİR TANE, EVE GELDİM NELER NELER...

WD'i ürettiği sabit diskler ile hepimiz tanıyoruz ama WD'in eğlence odaklı multimedia ve ağ çözümlerinden kaçımız haberdar? N900 her ne kadar kablosuz yönlendirici kategorisinde yer alsa da bundan çok daha fazlasını yapıyor. "Tam olarak ne yapıyor peki?" dediğinizi duyar gibiyim, hemen sayalım. Kablosuz ya da kablolu ağ üzerinden cihazlarınızı otomatik olarak yedekleyebiliyor. DLNA kullanan cihazlarınıza görüntü aktarabiliyor. Router (yönlendirici) olarak kullanılabiliyor. Mobil uygulama ve web arayüzü ile dosyalarınıza internet olan her yerden ulaşmanızı sağlıyor. WPS özelliği ile tek tuşla pek çok cihazınızı kolayca ağınıza bağlama olanı sunuyor. Yemek yapıyor, çamaşır ve bulaşıkları yıkıyor, bir de üzerine size masaj yapıyor.

Sanırım biraz abarttık, neyse sonuç olarak bu minik cihaz kendinden bekleneni fazlasıyla yerine getiriyor. Tercihinize göre 1 TB ya da 2 TB'lık dâhili depolama alanıyla gelen N900'ü, dilerseniz USB portuna ek bir depolama çözümü bağlayarak kapasitesini arttırabilirsiniz. Eğer siz de dosyalarınızı cihazlarınız arasında aktarırken kayboluyorsanız, N900 işinizi fazlasıyla görecektir.

Detaylı bilgi için: bit.ly/MTHzHX



HOBAAA MATRIX!

Sanal rahim gerçek oldu

Tokyo Juntendo Üniversitesi Jinekoloji Bölümü sanal bir rahim geliştirip bunun içinde keçi ceninlerini üç hafta kadar yaşatmayı başardı. Sanal rahim dediğimiz şey aynı Matrix'deki içi beyaz jöle dolu küvetler, içine kablolar falan da giriyor bir güzel. Araştırmanın başındaki Yoshinori Kuwabara, bu sürenin uzatılabileceğini ve insanlara da uygulanabileceğini iddia ediyor. Artık tek eksiğimiz bebe boyu Occulus Rift ve Watch_Dogs 4, sonra ver elini Neo'lar, Ajan Smith'ler...

ARMA ARMAGEDDON 04

Steam Machine mi dediniz?

Geçen ay Steam'in yeni duyuruları özellikle de Steam Machine hayli konuşuldu. Valve sağ olsun devrim yaratacakmış gibi havalara girdi. SteamOS neye benzeyecek halen merak ediyoruz ama küçük ebatta canavar performans veren oyun bilgisayarları yıllardır piyasada zaten. Valve konuyu açınca biz de bu konuda Türkiye'de öncü olan ARMA'nın sistemlerinden birini alıp küçük oyun canavarları ne âlemde bir bakalım dedik.

Armageddon 04 modeli 15,6cm x 23,6cm x 23,8cm ebatlarının içine bütün oyunları tam ayar çalıştırabilecek performansı sığdırabiliyor. Üstelik siz web sitesinden dilediğiniz gibi bir konfigürasyon da yaratabiliyorsunuz. Bize test için gelen hayli üst bir modeldi ve bu minnacık cüsseye Intel i7 3770 4GHz işlemci, 8 GB DDR3 RAM, 2 TB sabit disk ve Geforce GTX 760-AMP 2 GB RAM ekran kartını sığdırmayı başarmıştı. Kasanın büyüklüğü ve içindeki bileşenleri görünce ilk tepkimiz "Yanar la bu" oldu. Ama karşısına Crysis 3'ü koyduğumuzda bile soğuk ve sakin tavrını hiç bozmadı. Özellikle ne kadar sessiz çalıştığına inanmakta zorlandık.

Armageddon 04'ün tek zayıf yanı tasarımı. Ebattan tasarruf etmeye çalışınca belli ki tasarım yapmaya alan kalmamış. Ama performans olarak bırakın TV'nize eşlik edecek bir medya oynatıcı / oyun konsolu olmayı, muhtemelen masaüstü bilgisayarınızın dahi kafasını gözünü yaracak güçte. Elbette küçük ve performanslı her ürün gibi ona sahip olmanın bedeli de yüksek. Bize gelen konfigürasyon 2.239$'lık boyundan büyük bir etikete sahipti ama konfigürasyon tercihlerinize göre fiyat 976$'a kadar düşebiliyor.

Detaylı bilgi için: armacomputer.com

Elimizde SteamOS olmadığından MAME kurduk, sayılır mı?



DÜŞÜK KAPASİTELİ SSD'LER İLE YAŞAM SIRLARI

Bütün dosyalarınızı SSD'de barındırmak gibi bir düşünceniz varsa vedalaşın, asla bir SSD'ye sığamayacaksınız. Malum SSD'ler her 1 GB için 2TL'nin üzerinde bir maliyete sahip, sabit disklerde ise 1 GB'ın maliyeti 20 kuruşun altına düşüyor. Bize 10 kat fazlaya mal olan bu alanı en etkili şekilde ve en yüksek performansla kullanmak bizim için çok önemli.

Film, fotoğraf, müzik, okul/iş dosyaları gibi arşivlerimizi SSD'ye yüklemeyeceğiz, bunu zaten biliyorsunuz. Ancak SSD'ye kurulurken dört veri grubu arasında seçim yapmamız gerekecek: Windows, oyunlar, programlar ve profil dosyaları. Eğer 250 – 320GB civarı bir SSD alabiliyorsanız hepsini SSD'de tutmayı deneyebilirsiniz. Kullanmadığınız dosyaları ve oyunları silmek sizi kurtaracaktır. Ama 128GB ve altındaki SSD'lerde iyi hesap yapmalı, diskte neler olduğunu adınız gibi bilmeli ve sürekli gözlem altında tutmalısınız. Bunun için mutlaka bir yardımcı programa ihtiyacınız var. Ben TreeSize Professional kullanıyorum. Bir diskin içinde neyin ne kadar yer tuttuğunu hızlıca dökebiliyor. 30 günlük sürümü ücretsiz ayrıca "alternatives to treesize" diye bir Google'larsanız birçok benzerini bulabilirsiniz.

WİNDOWS DOSYALARI

Bir SSD alınca elbette Windows'u ona kurmak isteyeceğiz. Bu hem bilgisayarın çok hızlı açılmasını sağlayacak hem de Windows'un tüm fonksiyonlarını hızlandıracak. Ancak Windows'un zamanla şiştiğini ve kapladığı yerin arttığını unutmayın. En az 25 GB'ı Windows için ayırmalısınız. Buna C:\ altındaki sistem dosyalarının kapladığı 15GB'ı da eklerseniz özellikle 60GB SSD'lerde başka hiçbir şeye yer kalmayacaktır. Ayrıca Windows şiştikçe SSD'nizin performansı da hızla düşer. Bu yüzden 60GB'lık SSD'lere Windows kurmamak ve tamamen oyuna ayırmak daha mantıklı. Ancak pagefile.sys dosyasını SSD'ye almayı unutmayın. Eğer SSD'ye Windows kurduysanız da 3-6 ayda bir formatlayıp yeniden kurmak SSD'nizi eski performansına getirecektir.

OYUNLAR

Elbette kırk yılın başı kullandığınız oyunları kurmayın SSD'ye. İnternet'ten indirdiğiniz oyunların da mutlaka bir yedekleme özelliği olduğunu unutmayın. Eskiden Steam oyun dosyalarını tek bir yerde topladığından karın ağrısı olurdu. Ama artık hangi oyunu hangi diske kurmak istediğimize karar verebiliyoruz. Oyunlar konusunda en zor karar online oyunları nereye kuracağımız. CS, WoT, LoL gibi oyunları SSD'ye kurmak çok mantıklı değil, çünkü oyun yüklenirken diğer oyuncuları beklemek zorunda kalıyorsunuz. Ama bu oyunların bazen SSD'de olması fark yaratabiliyor. Mesela LoL'da oyundan düşüp tekrar bağlanırken, CS'de hali hazırda bir oyuna girerken. Burada seçim size kalmış, mesela ben LoL'u SSD'de tutmayı tercih ediyorum. Ayrıca teleport özelliği olmayan, arada yükleme ekranı olmayan açık dünya oyunlar ve DVO'lar da SSD'ye kurulmasa olur. Sonuçta sadece oyunun girişinde uzun bir yükleme ekranı oluyor ve çok yer kaplıyorlar.

PROGRAMLAR

Programlar en kolay karar verebileceğiniz uygulamalar. 200MB'a kadar yer kaplayan küçük programları SSD'ye alın. Daha büyükler için ne kadar kullandığınıza bakın. Programlar konusunda dikkat etmemiz gereken çer çöp dosya oluşturanlar. Mesela iTunes, Spotify, Deezer gibi medya programları. Bunların Cache'lerini sakladıkları klasörlerini mutlaka diğer disklere taşıyın. Ayrıca Dropbox gibi bulut servislerini aktif kullanıyorsanız depolama alanları SSD'de olmasın.

PROFİL DOSYALARI

SSD'de son isteyeceğimiz ve bizim için gizli tehdit olan dosyalar bunlar. Diskimizde iki ayrı klasörde bulunabiliyorlar **"C:\Users"** ve **"C:\Program Data"**. Şimdi kendi sistemime baktım bu iki klasör 60GB'ı geçmiş, ki ben dosya temizliği konusunda hastalıklı bir kullanıcıyımdır. Bütün bir iPad yedeklenmiş buraya, bulut servisleri birkaç GB yer yemişler, bir DVO 5GB dosya kopyalamış, indirme dosyaları, oyun kayıtları... Kısacası burası devasa bir keşmekeş ve temizlemesi çok zor. En güzeli Windows'u kurarken bu klasörleri SSD dışına almak. Ama unutmayın ki kimi programlar zaman içinde bu klasörleri SSD için açmaya devam edecektir. Gözünüz üzerlerinde olsun.

Bunları önem sırasına göre Oyunlar, Windows, Programlar ve Profil olarak dizebiliriz. Ama kararı siz kendi kullanım alışkanlıklarınıza göre vermelisiniz. Ayrıca unutmayın ki bir SSD ne kadar dolarsa o denli yavaşlar. Zorda kalmadıkça %80 kapasiteyi geçmemeye çalışın ve gereksiz dosyaları silin ve SSD'nize hiçbir zaman Disk Birleştirme yapmayın.



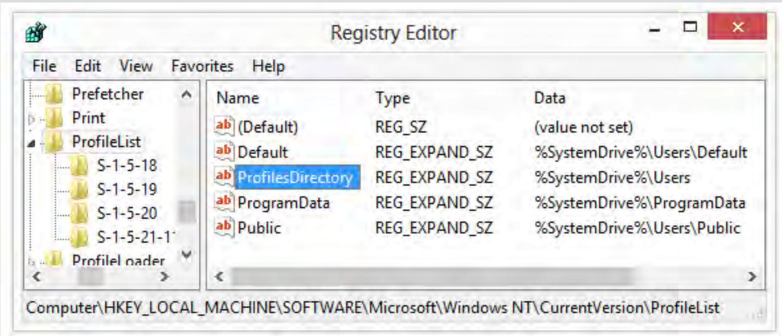
Kingston 60GB V300

Sadece 60GB kapasiteli bir SSD ile yaşamak hiç kolay değil ve bizim tavsiyemiz SSD'ye en az 120GB'dan girmeniz. Ancak bugün 250TL civarında bir parayı diske yatırmak zor geliyorsa Kingston 60GB V300, 164TL'lik fiyatı ile elinizdeki en iyi alternatif, üstelik bu fiyat çoğu karata 10-12 taksit veriyor. Disklerin en güzel yanı bir birinin üzerine eklenebiliyor olması. Eğer ekran kartı olsa ucuz model almak ölü yatırım, para israfı olurdu. Ama bu model 438MB/s okuma ve 482MB/s'lik yazma hızı ile deneyiminizi hayli değiştirecek. Unutmayın ki SSD'ler piyasaya ilk girdiğinde 64GB'lık modeller 300$ civarındaydı.

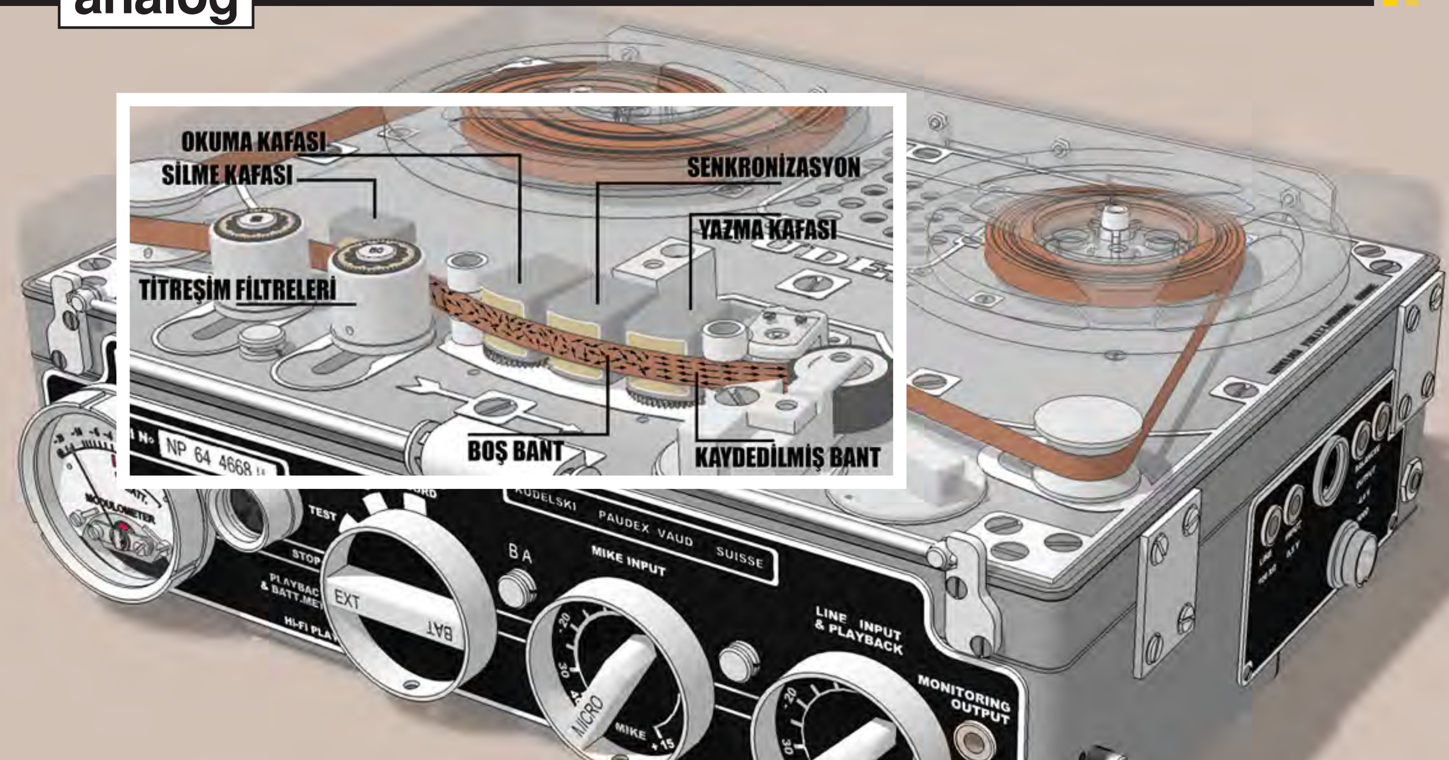
Users ve ProgramData Klasörünün Yerini Değiştirin

Windows'un kurulumu bitince öncelikle geçici bir hesap oluşturun. Sonra aşağıdaki adımları gerçekleştirin. Şimdi kullanacağınız Windows hesabını oluşturup, geçici hesabı silebilir ve program kurulumu ve güncellemelere geçebilirsiniz.

- Başlat arama sekmesine gelerek "**regedit**" yazın.
- Soldaki klasörlerden **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\ProfileList** yolunu bulun.
- Sağ taraftaki **ProfilesDirectory** ikonuna çift tıklayın.
- Buraya yazacağınız dizin, bundan sonra oluşturacağınız kullanıcıların, o dizinin altına açılmasını sağlayacaktır. Örneğin: D:/Yeni Kullanıcılar
- Yine aynı dizinde bulunan ProgramData ikonuna çift tıklayarak değiştirmek istediğiniz dizini yazın.
- İşlemi geri almak isterseniz, dizinleri tekrar %SystemDrive%\Users ve %SystemDrive%\ProgramData olarak değiştirmeniz yeterli.



Registry ayarlarını Windows'u kurduktan hemen sonra yapmalısınız. Bu yöntemi hali hazırdaki sisteminize uygularsanız ciddi sorunlar çıkabilir.



ESKİDEN TORRENT YOKTU TABİİ...

MANYETİK KASETLER NASIL ÇALIŞIR?

90'lı yıllar ve öncesinin çocukları çok iyi hatırlar. Hepimiz 5 - 10 yaşlarında, biraz da ailemizin gazıyla, kasetler doldururduk, herkes bir yıldızdı. Radyolardan bin bir emekle karışık kasetler hazırlanırdı, kendimizi DJ sanırdık, bazen hoşlandığımız kıza verilirdi. Yanlışlıkla az mı Commodore 64 oyunlarının üzerine ses kaydettik ah ah... Kasetler kuşaklar boyu en büyük eğlencemizdi. Yıllarımız çektikçe gelen, karıştı mı çözülmeyen, koptukça ameliyat masasına yatırılan kasetlere geçti.

Manyetik alan kullanarak müzik kaydetme fikri ilk olarak 1888 yılında Oberlin Smith tarafından ortaya atıldı. Bundan on sene sonra Valdemar Poulsen kayıt metodunu geliştirerek ilk manyetik kaydedicinin patentini aldı. Teknolojinin bizim tanıdığımız kompakt kaset halini ise 1962'de Philips geliştirdi.

DEMİR OKSİTLER SIRAYA

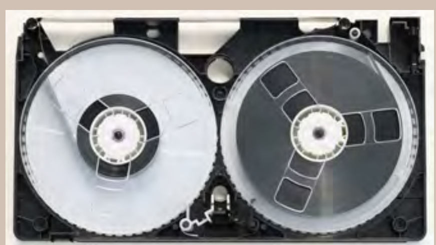
Kasetlerde, içeriği selüloz asetat olan bantlar kullanılır, bu bantlara manyetik özellik kazandırılabilmesi için kırmızı demir oksit, toz haline getirilerek üzerine uygulanır. Bu aşamadan sonra, kasetlere kayıt yapılabilmesi için, üzerinde manyetik alan oluşturacak bir kaydediciye, teybe ihtiyaç duyulur.

Teyplerde bu kayıt işlemini yapacak bölüme kafa denir. Kafanın içerisinde manyetik alan oluşturulması için bobin kullanılır. Kayıt esnasında kafa öne çıkarak, banda çok yakın bir mesafede konumlanır. Kayıt başladığında, bant dönmeye başlar ve kafa bu sırada bobin vasıtasıyla oluşturduğu manyetik alan ile demir oksit tozlarını belli bir kod yapısında ters ve düz olarak dizmeye başlar. Anlayacağınız kasetlerdeki veri ve müzikler bir tür mors mesajı gibidir.

Kasetlerin okunması da benzer bir işleme dayanır. Kaset, kaydın yapıldığı hızda dönerek, kafaya yakın bir mesafeden akmaya başlar. Bandın üzerinde bulunan manyetik malzemenin yönü, kafadaki manyetik akımın şiddetinin değişmesine, dolayısıyla bobin üzerinde voltaj değişimlerinin meydana gelmesine neden olur. Bu sayede elde edilen elektrik sinyali ile de veri aktarımı gerçekleşir.

Kasetlerin çift taraflı olmasının sebebi de bandın aslında iki şerit olarak kullanılması. Bunu bir otobana benzetebilirsiniz, demir oksitler yarısında bir yöne, diğer yarısında diğer yöne doğru diziliyor. Kafa her yüzü okurken, aslında bandın sadece bir yarısını okuyor.

Tabii ki manyetik bant teknolojisi sadece oyun ya da müzik kaydetmek için kullanılmadı. Çok uzun yıllar veri bankaları bantlara kaydedildi, sunucular bu bantlarla çalıştı. Günlük hayatımızda artık pek yeri kalmasa da veri depolamada halen kullanılıyor. Bugün bir manyetik banda 8,5 TB veri kaydedebiliyoruz.





KAFAMIN AYARINI BOZMA!

Commodore 64 sahipleri hatırlayacaktır, bazen oyunların çalışması için kafa ayarı yapmak zorunda kalırdık. Bunun sebebi kayıt çizgisi ile kafanın tam üst üste oturmaması durumunda oluşan parazitlerdi.

Müzik kasetlerinde arka plandaki parazitleri duymadığımızdan kafa ayarına ihtiyaç yoktu ama oyunlarda en ufak bir bozulma oyunun yüklenememesine veya bozuk çalışmasına yol açardı. Yani bu sorunun sebebi oyunların kopyalandığı yazıcıların kafaları arasındaki milimetrik pozisyon farklarıydı. Müzik teyplerinde kafa ayar imkânı olmadığı için, çoğu çift kaset teyp Commodore 64 oyunlarımızın kasetten kasete kopyalanmasına izin vermezdi.

Asus Gryphon Z87

mATX SERİSİNİN YENİ TANKI KARŞINIZDA!

Uzun ömürlü ve dayanıklı ürünleriyle dikkatleri üzerine çeken, Asus'un The Ultimate Force (TUF) serisinin en minik ama bir o kadar da sağlam üyesi Gryphon Z87. Askeri standartlarda bileşenlere sahip bu küçük kart, Asus'un TUF serisinde ürettiği ilk mATX anakart olma özelliğine de sahip.

mATX olmasına rağmen, sunucu sınıfı testlere tabii tutulan Gryphon Z87, hız aşırtma tutkunlarının da ilgisini çekecek bir ürün. Bir tank kadar sağlam bu ufak dostumuz, yüksek ısılara maruz kaldığı testlerde dâhi, kararlılık ve dayanıklılık anlamında son derece iyi işler çıkarıyor.

Intel'in 4. nesil Core işlemci mimarisi Haswell desteğiyle gelen Gryphon Z87, 1866MHz'e kadar destekli 4 adet bellek yuvasına ve 6 adet SATA 3 portuna sahip. Gryphon Z87, çoklu ekran kartı bağlantısı için, Nvidia Quad-GPU SLI ve AMD Quad-GPU CrossFireX teknolojilerini de desteklemeyi ihmal etmiyor.

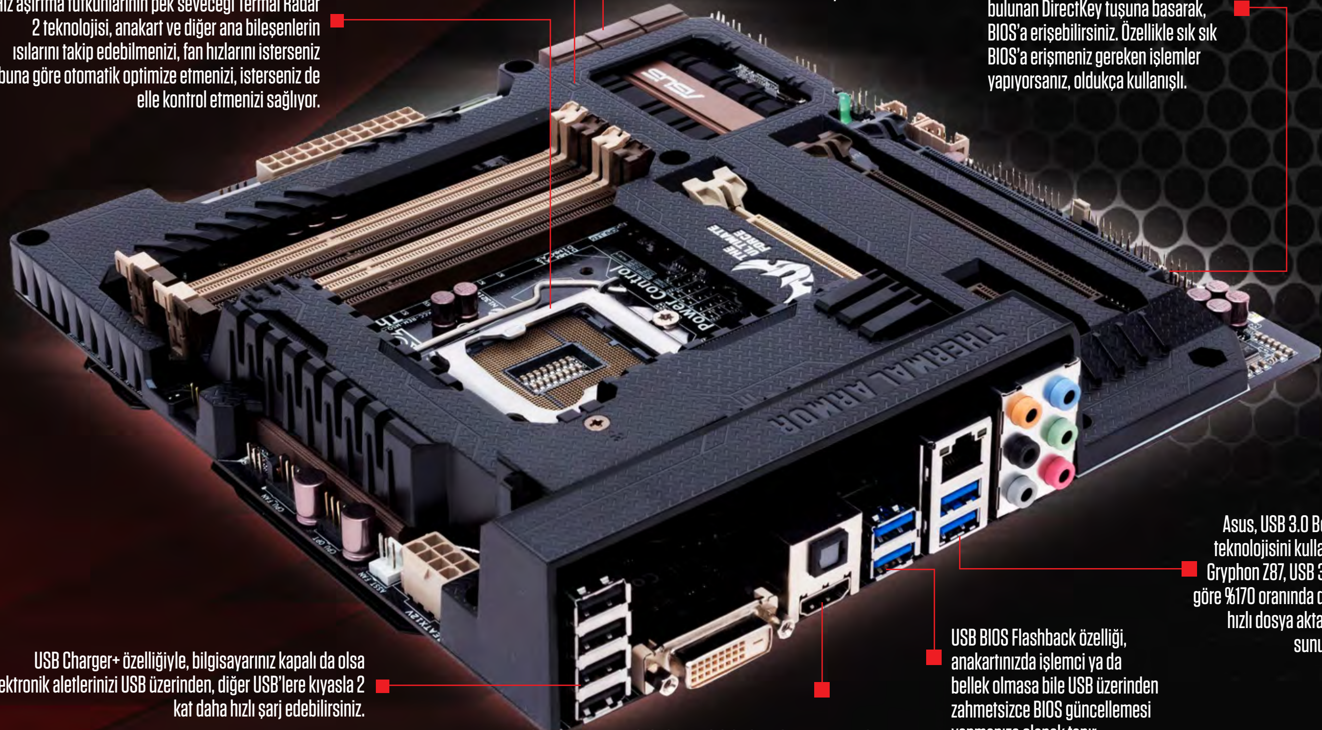
Son olarak, böyle sağlam bir kartın üzerinde tam kontrolünüz olmasını sağlayan, Asus'un Ai Suite III yazılımıyla, anakartınızın bütün kontrolü sizde oluyor. Ürün hakkında daha fazla ve detaylı bilgiyi bit.ly/1irxhKJ adresinden edinebilirsiniz.

Tank kadar sağlam bu anakart, 5 yıllık garanti ile birlikte geliyor. Asus'un TUF serisine olan güvenini daha iyi ne gösterebilir?

Asus, elektrostatik boşalmaya karşı da önlem almayı ihmal etmemiş. Pek önemsenmeyen ama başınıza geldiğinde ciddi hasara yol açan elektrostatik boşalmaya karşı geliştirilen ESD Guard teknolojisi, 4 kata kadar daha fazla koruma vaat ediyor.

Windows 8 işletim sistemine sahip bilgisayarlarda, bilgisayarınız bekleme konumundayken anakart üzerinde bulunan DirectKey tuşuna basarak, BIOS'a erişebilirsiniz. Özellikle sık sık BIOS'a erişmeniz gereken işlemler yapıyorsanız, oldukça kullanışlı.

Hız aşırtma tutkunlarının pek seveceği Termal Radar 2 teknolojisi, anakart ve diğer ana bileşenlerin ısılarını takip edebilmenizi, fan hızlarını isterseniz buna göre otomatik optimize etmenizi, isterseniz de elle kontrol etmenizi sağlıyor.



Asus, USB 3.0 Boost teknolojisini kullanan Gryphon Z87, USB 3.0'a göre %170 oranında daha hızlı dosya aktarımı sunuyor.

USB Charger+ özelliğiyle, bilgisayarınız kapalı da olsa elektronik aletlerinizi USB üzerinden, diğer USB'lere kıyasla 2 kat daha hızlı şarj edebilirsiniz.

USB BIOS Flashback özelliği, anakartınızda işlemci ya da bellek olmasa bile USB üzerinden zahmetsizce BIOS güncellemesi yapmanıza olanak tanır.

Gryphon Z87, içerisinde bulunan dâhili ekran kartı sayesinde 4K görüntü kalitesi sunan Ultra HD teknolojisine şimdiden hazır. Dâhili ekran kartı üzerinde 1 adet DVI ve 1 adet HDMI çıkışı yer alıyor.

Armor Kit

ZIRHINIZI KUŞANIN

Asus, dileyen kullanıcılar için bu sağlam anakartın dayanıklılığını en üst seviyeye çıkaracak Gryphon Armor Kit'i de üretmiş. Gryphon Armor Kit, anakartınızın önünü ve arkasını kaplayarak, onu toza ve olası kazalara karşı daha güvenli hale getirirken, aynı zamanda üzerindeki delikler ile hava akışını düzenleyerek, daha serin bir ortam yaratılmasını sağlıyor.





N.E.M.
YAZ GÜNLERİ

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Herkese yeniden merhabalar arkadaşlar. Koskoca bir yaz mevsimini geride bıraktık… Sonbahara geldik, hatta çok yakında kışa giriş yapacağız. Havaların saçmalamasına ramak kaldığını tahmin etmekteyim… Ama ben geçmiş olan yazdan bahsedeceğim… Evet… Yaz günleri en tatlı hayaller gibi geçti, rüyadaki esrar dolu haller gibi geçti… Şahsen benim açımdan da hayatımın en güzel yazı oldu diyebilirim, çünkü en sonunda hayallerimdeki kızı buldum ve nişanı bastım. İzninizle bunun üzerine şöyle keyifli bir şekilde "ehuhuehue" diye gülmek istiyorum. Eheuhhuehue.

Evet, çok şükür en sonunda %100 dürüst, %100 içten, güzeller güzeli, deniz gözleri her daim gülen, iyi niyetli, içi dışından, dışı içinden güzel, benim çok sevdiğim, bana çok sevilmeyi yaşatan kız arkadaşımla nişanlandım. Dolayısıyla bu olay da otomatikman benim hayatımdaki en güzel yaz mevsimini bana yaşatmış oldu. Çok muyluyum! :) Büyük Aşkım Yuliya'mı çok seviyorum!!!

Ancak bu ay köşemde aşk meşk konularından bahsetmeyeceğim, zaten şöyle bir geriye baktığımda, son 15 sene içinde bu NEM köşesinde nice kızlardan bahsetmişim, bundan sonra, yani evlenmeme ramak kalmışken geçmiş şeylerden de bahsetmeye gerek yok zaten. Aslında bahsedecektim, çünkü bir sürü kızdan kendim soğuyup, bir o kadarından da kazık yedikten sonra anlatacak çok şey var aslında ilişkiler konusunda ama o konulara dalmamaya karar verdim. Gerçi birazdan yazımda bahsedeceğim üzere, buluşmalarda şahit oldum ki çoğunuzun canı yanmış. Kız olsun, erkek olsun herkesin kalbi kırılıyor hayatta



ve bunları yaşayarak, hissederek, görerek öğreniyoruz. Zaman her şeyin ilacı söylemi ne kadar da doğru bir şey. Yediğimiz kazıklar bizi daha da kazık gibi bir insan yapıyor, kazık derken sağlamlık açısından yani. Ehuehueuhe. İşte dediğim gibi insan yaşamadan öğrenmiyor hacı abilerim ve hafız ablalarım. O yüzden burada ben ansiklopedi de yazsam gerçek hayattaki hüznü veya mutluluğu, hiç bir şekilde yanına bile yaklaşamam o yüzden bu konuyu da fazla uzatmama gerek yok. En sonunda ben gelinimi, bomba gibi hayat arkadaşımı buldum, nişanlımın içi melekler kadar temiz olduğu için hiç bir şekilde bundan sonra kalbimin kırılacağını da zannetmiyorum. O yüzden kısacası, darısı başınıza diyorum arkadaşlar. Ama çok fazla uzatmadan bu gönül işlerini de özetlemek gerekirse, ilk olarak "olmuyorsa olmaz, zorlamanın lüzumu yok" tavsiyesini yapmak istiyorum. İkinci olarak "hayırlısı ne ise o olur" demek istiyorum. Son olarak da "siz milletin peşinden koşmayın, millet sizin peşinizden koşsun" diyorum. Bu üç tavsiyemin özellikle genç arkadaşlara hayatları boyunca faydalı olacağını düşünmekteyim. Son madde hakkında çoğunuz "hadi abi ordan ya!" demiş olabilirsiniz, zamanı gelince bunun ne kadar doğru ve faydalı olduğunu göreceksiniz.



Neyse, esas bu ayki konumuza dönelim. Bu yaz ana vatanımızda yaklaşık üç hafta geçirdim. Gezdim, tozdum, "gör gözüm yolları" moduna girdim yine. Arkadaşlarımla buluştum, sevdiklerimle yedim içtim, vatanımızın güzel mekanlarında temiz hava aldım, yeni yerler keşfettim. Çok harika bir 3 hafta geçirdim. Bu üç hafta içinde iki tane de buluşma organizasyonu düzenledim. Hem İstanbul'da hem de Ankara'da Oyungezer ve NEM okurları ile yani siz arkadaşlarımla buluştum. Zaten gördüğünüz üzere daha ziyade resim ağırlıklı bu NEM'de çok fazla detaya da girmeden buluşmada yaşadığımız güzel anlardan bahsetmek ve gelen bütün arkadaşlara teşekkür etmek istiyorum.

İSTANBUL, İSTANBUL DEYİP DE GELDİM…

Valla kitaplara geçecek ölçekte bir hıyarlık yapmam ile başladı bu buluşma... Yuliyam'a İstanbul'u gezdirirken sağa sola gitmek daha rahat olsun diye Sultanahmet'ten bir otel ayarladım. "Sura Hotel" diye bir yer. Evet, "Mekan Sura, uyuduk ossura ossura" demeden de edemeyeceğim. Neyse, dolayısıyla buluşmayı da yakınlarda bir yerde yapayım dedim. İstanbul'u da pek iyi bilmiyorum, işte bir önceki gün Sultanahmet Camii'nin oraları falan gezerken orada gördüğüm banklar otantik gözüktü gözüme, "iyi lan bari burada yapalım" dedim ve aynı gece Facebook'a





buluşma mekanını "Sultanahmet Camii'nin önündeki banklar" diye yaptım. Hahahahaha… Meğerse caminin bir sürü kapısı varmış. E zaten oralarda da her taraf bank. O yüzden büyük bir hıyarlık oldu. Direkman kendimi *Köyden İndim Şehire* filminde hissettim, saatli taş arıyorlardı ya hani… :) Doğru yeri tahmin eden arkadaşlar orada zaten toplanmışlardı, ama yanlış yere gidip dolanan, sonradan gelen arkadaşlar da oldu. Eğer mekanı bulamayıp (oradaki bankı nasıl görmediniz lan!) oraya gelip dolanan ve bizleri bulamayıp eve dönen arkadaşlar olduysa, onlardan kişisel olarak buradan özür dilerim. Bundan sonra daha bilinen bir yer seçeceğim. Mesela "Taksim meydanındaki kaldırımın üstü" falan gibi. :) Neyse efendim, işte buluştuk ve de oturacak bir yer arama çalışmalarına başladık.

Böyle topluca dolaşmak da bir garip oluyor zaten geçen sefer de yani 2011'deki buluşmalarda da nereye gideceğimizi bilmeden ortamlarda öylece dolanmıştık. Bu sene de aynı şeyi yaptık. Kendimi birden Jurassic Park 2'de ormanda dolanan gruptaki tiplerden biri gibi hissettim o an. Neyse, "Çatladıkapı" diye bir mekan bulduk, isminden pek hayır gelecek gibi gözükmese de güzel ve sakin bir mekandı. İşte oturduk, sohbet ettik, hıyar yedik, anılarımızı, geçmişimizi paylaştık, yeni arkadaşlarla tanıştık, gelenler yeni arkadaşlara sahip oldu. Çok da iyi oldu, güzel oldu taaaam mı. :)

Aynı akşam otobüsle Fethiye'ye gideceğimizden dolayı akşamı geceleyemedik maalesef. 4 saat falan sürdü sanırım buluşmamız, o yüzden bir noktadan sonra acele edip mekandan çıkmak gerekti. Çıkmadan evvel "Son Yemek" tablosu yapmayı unutmadık tabii ki. Yaklaşık 10 dakika boyunca orijinal resmi inceledikten sonra başarılı bir tablo ortaya çıkarttığımızı sanıyorum. Bardul'um da pek hoş emanet durdu bu arada.

O güzel akşam, İstanbul'daki bütün arkadaşlarla sarılıp, vedalaşıp buluşmamıza son verdik ve biz de ucu-ucuna yetiştik Fethiye otobüsüne… Buradan gelen bütün İstanbullu arkadaşlara ya da en azından İstanbul'da yaşayan arkadaşlara teşekkür ederim. Umarım bir sonraki buluşmalarda da yeniden bir araya gelmek kısmet olur… Ha bu arada ekstra resimler için Erol Can Ulutaş kardeşime ve Sibel'e teşekkür ederim!

BİZE HER YOL PARİS DEĞİL, LA BİZE HER YER ANGARA

İşte yaklaşık 10-12 gün sonra da Ankara buluşmasını gerçekleştirdik arkadaşlar. Benim o ara nişanlanmam ve de bir takım plan değişiklikleri yüzünden Ankara buluşmasını da 3-4 gün ertelemek durumunda kaldık. Neyse ki Ankara buluşması için İstanbul buluşmasında seçtiğim kadar hıyarca bir yer seçmedim. Zaten ben de Ankara'lı olduğum için az çok biliyoruz nerede buluşur millet, nereye gidilir falan. Çok klasik bir mekan olmasına rağmen "hadi Dost'un önünde buluşalım gençler!" moduna girdim ve de orada buluştuk. Öncesinde sevgili hacım Tolga ile Ata İskender denen mekanda üzerinize afiyet güzel bir beyti yedim. Bu arada ulan paso yer veya başka şeylerin reklamını yapıyor gibi oldu bu da! Dost, Ata İstender falan diye, ama ben böyle detaylı yazmasını seviyorum işte, can çıkar huy çıkmazmış. Neyse, sonrasında Dost önünde beklemekte olan arkadaşlarla buluştuk ve oralarda, bak şimdi adını hatırlayamadığım bir yere gittik, ikinci katı doldurduk, yayıldık bir güzel.



Sohbet güzeldi doğrusu, konuştukça azalıyor insanın derdi korkusu. Ehuehhue. Korku morku yok da Göksel güzel söylüyor o şarkıyı. Neyse, tabii ki hıyar muhabbeti yapmadan geçmek olmaz. Ankara grubundan da çok iddialı hıyarlar getiren arkadaşlar oldu. Hakikaten gözlerim yaşardı şekil şekil hıyarları gördükten sonra. İstanbul buluşmasına gelen arkadaşların "Son Yemek" portresine rakip olarak Ankara ekibiyle de "Hepimiz Birimiz İçin" portresini yarattık... :) Sonuç olarak Ankara grubu ile de laf lafı açtı, Metallica'dan girdik, Amerika'dan çıktık... Bu sefer Fethiye otobüsü falan kalkmıyordu, ama enteresan bir olay, ertesi sabah saat 6'da uçak kalkıyordu Amerika'ya geri dönmem için. O yüzden bu buluşmada da geceyi bulamadık. İzmirli arkadaşlar baya bir birikti, çağıran, misafir etmek isteyen arkadaşlar sağolsunlar. Bundan sonra söz, İzmir'de de bir buluşma yapacağım, yaz vaktine denk getirebilirsek İzmir Kordon'da gece yarısını buluruz diye ummaktayım.

Bu arada Lars Ulrich signature baget hediyesi için buradan Mustafa Mert Karakoç kardeşime, şirin tavşanı için Sibel Kahraman'a, buz gibi Lipton çay için de Cem Saraç kardeşime teşekkürlerimi etmek istiyorum. Ha bu arada Zonguldak'ın en delikanlısı Arda Köroğlu kardeşimi es geçmeyelim: Hell Yeah Bro! <3

Evet, işte bir yaz böyle geldi geçti arkadaşlar. İstanbul, Ankara, Fethiye, Didim falan darken öyle geldi geçti :)


Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:
eskisayi.oyungezer.com.tr



KÖR SAATÇİ

Furkan Faruk Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr

Ekoloji denen önemsiz şey

Hayata bembeyaz bir zihinle geliyoruz. Beynimiz bir sabit disk gibi ona ne verilirse kaydediyor. Algıladığımız her veri, işlenerek daha sonra kullanılmak üzere güvenli bir yere kaldırılıyor. Yıllar geçtikçe o güvenli yerdekiler deneyim olarak istiflenmeye devam ediyor. Ağzımızdan çıkan sözler, dinlediğimiz müzikler, sevdiğimiz yemekler, birer tercih gibi dursa da; zihnimizi şekillendiren deneyimlerin süzgecinden kalanlar aslında. İçinde bulunduğunuz topluluk (arkadaş, akraba) sizi nasıl şekillendiriyorsa, o oluyorsunuz. Bu nedenle her toplumun, topluluğun kendine özgü bir bilinci vardır desek, sanırım yanlış bir saptama yapmış olmayız…

Bugünlerde yine tarihi metinlere kafayı taktım. Neden insanlar yerleşik yaşamı tercih ettiler, nasıl yönetim şekilleri benimsediler… Tüm o antik metinlerin arasında en çok "bilgi toplama" kısmı ilgimi çekti, bir de edinilen bilgilerin bir sonraki nesle nasıl aktarıldığı… Sanırım şöyle bir çıkarımda bulunmak yanlış olmaz: İnsanoğlu doğaya karşı girdiği mücadelelerin bir sonucu olarak kurgulamış medeniyeti. Doymak, güvenlik ve sonrasında eğitim hep öncelikli temel ihtiyaçlar olmuş. Ardından bugünlere kadar gelmişiz. Fakat bir nokta dikkatimi çekti: Organik yaşam içinde ekolojiye katkıda bulunmayan tek canlı türüyüz. Doğayla ortak bir yaşam gütmek yerine, toplam insan bilinci doğayla sürekli bir rekabet içinde olmuş. Kendimizi doğa ananın bir parçası gibi görmek yerine, onun rakibi gibi davranmışız. Elbette ki sanayi devrimi bu noktada bir kırılma noktası olmuş.

Bireycilik, yanında bencillik denen standart bir donanımla birlikte geliyor.

İnsan, toprağın değerli ve verimli olduğunu keşfettiğinden beri yerleşik yaşıyor. Tarım ve hayvancılık insanın en temel mesleği olmuş. Buraya kadar doğaya pek fazla zarar ver(e)meyen insan, özellikle fosil bazlı yakıtları tüketmeye başladığından bu yana, doğal yaşamın tersine gitmeye başlamış. Elbette ki özellikle uzun mesafeleri katedebilmemiz için bu gerekliydi ancak karbondioksit salınımı konusunda bugün dahi bir mutabakata varılamadığından petrol üretim ve tüketiminde doğal yaşam alanlarına müthiş zararlar verilmiş. Elbette ki sadece petrol değil; insanoğlu tükettikçe ortaya müthiş bir kirlilik çıkıyor. Zaten çağımızın en büyük hastalığı olan ihtiyacından fazlasını tüketmek, mevcut ekonomik rejimin bize biçtiği "başarılı insan" modelinin bir gereği… Bireycilik, yanında bencillik denen standart bir donanımla birlikte geliyor. Dolayısıyla alırken, geriye ne verdiğimizi hiç sorgulamıyoruz. Bu nedense kendini medeni sayan insanın henüz kültürüne katmadığı bir şey…

Her canlı türü ekolojik sistemde önemli bir rol oynuyor. Bitkilerden böceklere, otçullardan etçil hayvanlara kadar her bir canlı türü kati suretle ihtiyacından fazlasını tüketmiyor. 500kg'lık bir ayı, yavrularını besledikten sonra bile leşçilere, böceklere ve toprağa bir şeyler bırakıyor. Eh, atmosfere zarar veren ölümcül gazlar da salgılamıyorlar. Bunu bir tek biz hesap etmiyoruz. 80kg'lık bir insan ayısı, ormanda yiyip içtikten sonra çoğu plastikten ibaret çöplerini ortalıkta bırakmaktan hiç gocunmuyor. Bulabildiği her şeyi tükettiği gibi, bir de doğaya ve oranın gerçek sahipleri olan hayvanlara zarar veren çöpler bırakıyor. Kendini akıllı sanan, uzaya çıkan, sözde son derece ileri ve gelişmiş medeniyete sahip ırkımız, kendi mezarını ağır ağır kazmaya devam ediyor. Şimdi soruyorum, doğayla iç içe, bir bütün halde yaşayan hayvanların yanında bizim medeniyetimiz evrensel varoluş değerleri içinde ne ifade ediyor? Bana kalırsa yaratmaya çalıştığımız medeniyet, aslında olması gereken kötü bir kopyası gibi. Yoksa bunca fakirliği, savaşı, bunca mutsuz insanı nasıl açıklayabiliriz?



SUPER FAMICOM





Devrim kapımızda!

Değerli oyunseverler, büyük olaya sayılı günler kaldı! Nintendo'nun, 16-bit konsol savaşlarına biraz gecikmeli olsa da cevabı niteliğindeki **Super Famicom**, ayın 21'inde Japon oyuncularla buluşmaya hazırlanıyor. Şimdilik 30.000 adet üretilen konsolun çıkış fiyatı aşağı yukarı 210 dolar ve hırsızlık yapmasından şüphelenilen Yakuza mafyasına karşı önlemler de alınmış durumda. Yani sizin anlayacağınız korkma sırası artık Sega ve NEC'te!

Oyun kütüphanesi

Sistemle beraber sadece *Super Mario World* ve *F-Zero* olmak üzere topu topu iki oyun çıkacak olsa da her ikisi de ofisçe salyalarımızı akıtmayı başardı. Zira Nintendo artık *Super Mario 3*'ten daha iyisini yapamaz diyorduk ama konsolla beraber gelecek olan *Super Mario World* bu teoriyi çürütecek gibi görünüyor. Ama asıl bomba yepyeni **Mode 7** teknolojisini kullanan *F-Zero*. İnanılmaz bir üç boyutlu perspektif yaratan bu sistem, Super Famicom'un neler yapabileceğine dair bir gövde gösterisi gibi.

İki oyun olması da gözünüzü korkutmasın; konsol daha şimdiden Square Enix, Konami, Capcom gibi devlerin dikkatini üstüne çekmeye başardı. Yani ilerde sisteme özel pek çok *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, *Castlevania*, *Street Fighter* oyunu görmemiz olası. Ayrıca Aralık ayında *Final Fight*, *Gradius III* ve *Populous* gibi başarılı oyunların da sisteme resmi olarak geleceğini hatırlatalım.

Savaş başlasın!

Gelgelelim heyecanımız büyük olsa da asıl soruyu atlamamak gerekiyor: Super Famicom şu an tahtta oturan **Sega Genesis**'i yerinden edebilir mi? Şimdilik Nintendo'nun elinde koz olarak devrimsel olacağına inandığımız 6 butonlu joystickler ve NES'ten beri hasretle bekleyen milyonluk bir oyuncu kesimi var. Ama bunlar Genesis'i devirmeye yeter mi, hep birlikte bekleyip göreceğiz.

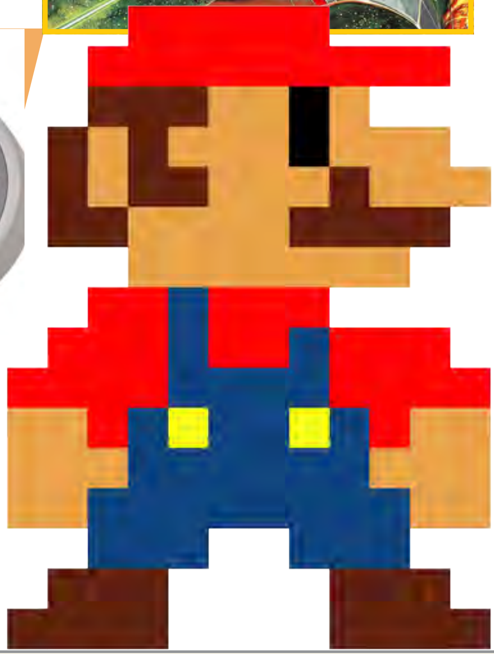
Peki, Super Famicom batı topraklarına ne zaman gelir? Henüz bunu konuşmak için erken olsa da piyasa uzmanları bunun bir yıl kadar süreceğini iddia ediyor. Sistemin isminin de, orijinal Famicom'un adının buralara gelirken NES olarak değişmesinden yola çıkarak, batıda Super NES ismine sahip olacağı (yani kısaca SNES) yönünde. Açıkçası bize de mantıklı geldi.



Geriye sadece sistemin devrimsel mi yoksa hayal kırıklığı mı olacağını öğrenmek için ayın 21'ini beklemek kalıyor. Ama beklemek mühim değil, yeter ki kazanan biz oyuncular olsun? Öyle değil mi? **-Emre**

Çıkış Tarihi: 21 Kasım 1988









Mode 7 Teknolojisi

İki boyutlu iki düzlemden birinin, diğerinin üzerinde kaydırılması sonucu yapay bir üç boyut yaratma tekniğidir. Karton adamınızı başka bir kartonun üzerinde diklemesine gezdirdiğinizi düşünün mesela. Özellikle yarış oyunları için devrimsel bir sistem!

6 Butonlu Joystickler

Şimdiye kadar 2-3 butonla gayet idare edebiliyorduk ama son zamanlarda dövüş oyunlarına olan ilginin artması sonucu joysticklerdeki buton sayısı arttırılmış durumda. Özellikle yeni eklenen omuz tuşları bundan sonra gelecek bütün joystickler için vazgeçilmez olacak gibi.

Karakter Evrimi

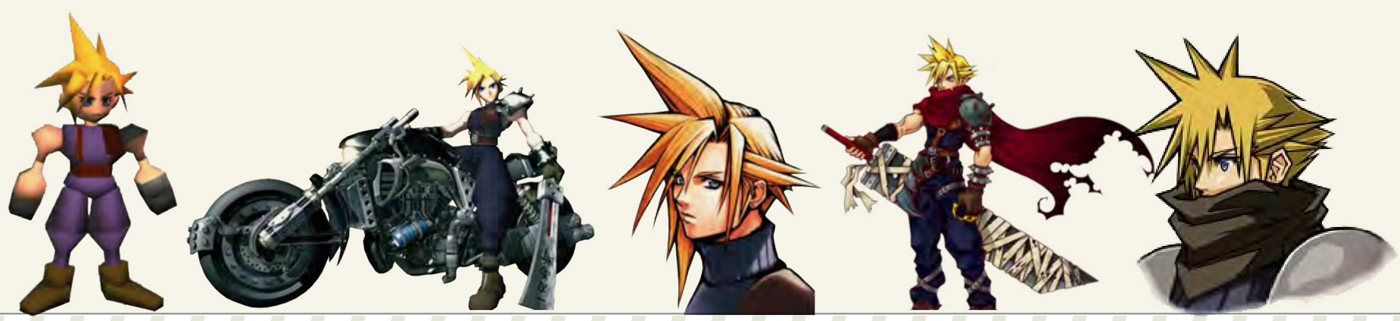
Final Fantasy VII - 1997

Final Fantasy VII (FMV) - 1997

Ehrgeiz - 1998

Kingdom Hearts - 2002

Final Fantasy VII: Before Crisis - 2004



Ne andı be!



Sanitarium

Max çekine çekine Jessie'ye sorar: "Yüzüne ne oldu senin?" Aldığı cevap karşısında dağılacaktır. Sadece o mu, bizim de elimizin kolumuzun bağı çözülecektir. Donuk gözlerle ekrana bakakalırız...

"PS4 mü, X-One mı?" diye tartışılabilir ama hangi tarafın retrocuların gönlünde daha geniş yere sahip olduğu tartışılmaz. PS4'ün son yayınlanan reklamlarından biri tam da bu bam telimizi cız ettiren cinsten. **(tinyurl.com/ogzps4reklam)**

Bir grup programcı eskinin sağlam konsollarından Coleco Vision'ın iOS uygulaması ve oyunlarının iOS uyarlaması için Kickstarter başlattı. Hedefleri fazla yüksek gibi ama umarız başarılı olurlar. **(tinyurl.com/ogzcoleco)**

Sensible Soccer'a her yıl yayınlanan resmi olmayan kadro güncellemelerinin 2013-14 sezonu için olanı çıktı. Türkiye ligi de var. **(tinyurl.com/ogzsensible)**



GameCube emülatörü Dolphin'e Oculus Rift desteği geldi. İşte ben buna iyi haber derim!



Final Fantasy VII: Advent Children - 2005



Kingdom Hearts II - 2005



Final Fantasy VII: Crisis Core - 2007



Dissidia: Final Fantasy - 2008



Final Fantasy VII: On the Way to a Smile - Ep. Denzel - 2009







JEDI KNIGHT II JEDI OUTCAST

KYLE KATARN'A SAYGIDEĞER BİR SON VEREBİLMENİN GURURU

Star Wars evrenine oyun yapmak gerçekten zordur. Kapsamının genişliği bir yana, yapımcı olarak verdiğiniz kararların sorumluluğu da üstünüzde kalır. Bir roman yazmak ya da dizi çekmek gibi değildir oyunlar çünkü. Kontrol edilemez, sistemin algoritmalarına emanet ettiğiniz bazı değişkenler vardır. Herkesin üzerine titrediği bir evrende, sağdan soldan kâbus gibi bug'lar fırlayabilir. Düşünsenize, bir bakmışsınız, uğruna nice şiirler yazılan karakterlerin kolları göbeklerinden çıkıyor.

Ama **Raven Software** bu sıcak karışımın içine elini sokup doğru parçaları ayıklamayı başaran firmalardan. Devasa evrene iki oyun katıp, ikisini de yüzüne göze bulaştırmayan ekip özellikle bir tanesinde harikalar yarattı: *Jedi Knight II: Jedi Outcast*, mam-ı diğer **Kyle Katarn**'ın oyun dünyasındaki jübilesi.

Raven Software'in üstünde çalıştığı bu oyun 2002 yılında PC ile yolculuğuna başladı. O zamanlar bile artık geçerliliği tartışılmaya başlanan Quake III Arena grafik motoru üstüne geliştirilen *Jedi Outcast* beklentileri aşacak kalitedeydi. Gerçi bu kalite için Raven'ın yaptığı eklemelere teşekkür etmeliyiz (tişikkirlir iklimilir). Projenin yöneticisi **Kenn Hoekstra**'nın belirttiği üzere **id engine 3** oldukça elden geçmiş. Tümüyle motora uygun yeni bir kodlama dili (ICARUS2) eklenmiş, baştan sonra bir yapay zeka yazılmış, GHOUL2 modeller ve animasyonlar eklenmiş, kaplamaların boyutları iki katına çıkartılmış, son olarak da oyunun belkemiğini oluşturacak ışın kılıcı sistemleri hazırlanmış. Yani anlayacağınız, oyunun akıcı ve başarılı oynanışı hazır alınan motorun değil, onu kıvama getirmesini bilen bir firmanın eseri.

Aslında *Jedi Outcast*, kendisinden önce gelen iki oyunun devamı niteliğinde. Ama bu oyunların yapımcısı Raven değil. **LucasArts** tarafından yapılan *Dark Forces* (1995) ve *Dark Forces II* (1997) Kyle Katarn'ın hikâyesini gösteren ilk çalışmaydı. Sonrasında gelen Mysteries of the Sith genişleme paketiyle de (1998) yoluna devam eden Jedi Knight serisi uzun bir sessizliğe bürünmüştü.

Aslında bu noktaya kadar olan süreçte oyunun öyküsü başlamış ve usturuplu denebilecek şekilde sonlandırılmıştı. Kyle Katarn'ın *Star Wars* evreninde önemli bir yere sahip oluşu da *Dark Forces II*'nin iyi biten sonu sayesinde olmuştur. @ **Sarp Kürkcü**

MODLANABİLİR EVREN

Jedi Knight II: Jedi Outcast'in belki de en güzel özelliklerinden birisi, ileri seviyede modlanabilir olmasıydı. Mart ayında çıkan oyunun akabinde Nisan ayında tüm paketi ortaya saçıldı. Üstelik, bu kaçak göçek elde edilen bir veri değil aksine firma tarafından sunulan bir şanstı.

Yayınlanan SDK'da bölüm editörü, harita düzenleyici, model görüntüleyici ve shader editörü bulunuyordu. Bu kadar kapsamlı bir sunum aslında sadece Jedi Outcast'e özel birşey değildi. Temelde id Software'ın motoru kullanıldığından, bu tür verilere erişim istisnai sayılmazdı. Ama dönem ve ışın kılıcıyla dövüşebildiğiniz bir Star Wars oyunu olduğu düşünüldüğünde, olay büyüktü.



Zaten mod yapımcıları da işin peşini bırakmadılar. *Jedi Outcast* çıktıktan sonra yüzlerce farklı mod yapıldı. Tek kişilik senaryoya müdahale eden modlar oynadığımız karakteri, Katarn'ın ışın kılıcı renk ve biçimini, karşımızdaki düşmanların özellik ve görünümlerini değiştirebiliyordu (Total conversion modlar). Yeni ses paketleri filmden efektler koyuyor, başka konuşmalar ekleyip var olanlara müdahale edebiliyordu.

Ayrıca oyuncular için birçok ladder mod hazırlandı. Kayıt dosyası olarak gelen bu modlar içlerinde ek komutları barındırıyordu. Böylece konsolu açıp siz de bu kodları giriyor, oyunda uzuvları kopartmak gibi ilginç özellikleri aktif hale getirebiliyordunuz.

Olayın çok oyunculu kısmında ise modlar daha çok haritalar, kaplamalar, ekipmanlar ve yeni animasyonlar arasında dönüp duruyordu. Matrix'ten Star Wars filmlerine, o kadar farklı alanların haritaları yapıldı ki. Kimi sunucular tematik dövüşler, karakterler ve haritalar kullanırdı. Siz de bu paketleri indirip o sunucularda başkalarına karşı şansınızı denerdiniz.

Bunların dışında, Jedi Outcast'in halefi olan Jedi Academy ile birlikte gelen farklı kılıç şekilleri (iki kılıç ya da çift taraflı kılıç) bu oyuna modla çok önceden eklenmişti. Tabii mod olduğundan kaynağa işlenmiş kadar iyi çalışmasa da, mod topluluğunun başarısını gösterir durumdaydı.

Hâlâ Filefront gibi sitelerde Jedi Outcast (Ve Jedi Academy) için mod sayfaları durmakta. Birbirinden farklı modlar da merak ederseniz sizleri bekliyor.

KATARN'IN ÖNEMİ (SPOILER'IMIZ DA VARMIŞ)

Kyle Katarn, Star Wars evreninin ilk üçlemeyi çocukken izlemiş kitlesine odaklı olduğu dönemlerin kahramanıdır aslında. *Dark Forces* serisinde Güç ile bağlantısını keşfeden, ardından ünlü "**Jedi Vadisi**" (Valley of the Jedi) öykü parçasıyla evrende önemli bir bağı çözen karakterdir.

Ailesinin ölümünden Asi ittifakı'nın sorumlu olduğu yalanına inanıp İmparatorluk bünyesinde bir Stormtrooper olarak eğitimine başlayan Katarn, orada çifte ajan olan Jan Ors ile tanışır. Jan'ın yardımıyla da ailesinin ölümünden sorumlu olan kişinin aslında İmparatorluk olduğunu öğrenince de akademiyi terk edip Asi İttifakı ile çalışmaya başlar. Tabii Katarn'ın aslında filmlerle olan bağlantıları vardır (Death Star'ın dosyalarını çalan grubun üyesi olmak gibi) Böylece işler yapıp galakside bir şeyleri değiştirmeye devam eder.

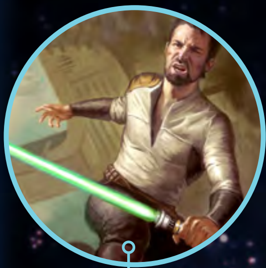
Daha sonra Güç ile bağlantısını öğrenen Katarn, yaşı ileri olmasına rağmen eğitim alıp kendisini geliştirir. Babasının ona bıraktığı bu mirasın yanında bir de sorumluluk gelir (hangisinde gelmez ki) ve Katarn, Jedi Vadisi'ni aramaya koyulur. Tabii babasının katili olan Jarec'i yok etmek de onun öncelikli hedefi haline gelir.

Her ne kadar Luke Skywalker ona Güç'ü dengeli kullanmayı öğreteceğinin sözünü verse de, Katarn eğitimi reddeder. Çünkü Jarec ile savaşında karanlı tarafa yaklaşması onu tedirgin etmiştir. Luke Skywalker, Yavin 4'teki eski tapınağı bulduğunda teklifini yineler ve Katarn bu sefer kabul eder. Oradakilerle arkadaşlık bağı kurduktan sonra tapınağın Naga Sadow'la olan ilişkisi nedeniyle kendisini yine geriye çeker. İşte o zaman Güç ile olan bağlantısını kopartıp bir daha kılıcını kullanmamaya karar verir. Bu noktadan sonrası, *Jedi Outcast* ile anlatılan keyifli bir deneyimdir işte.



NEDEN EFSANE OLDU?

Star Wars denince ışın kılıcına takılıp kalsak da Jedi Outcast bundan ibaret değil. İşte oyunu göklere çıkartan bazı noktalar.





İŞLEYEN MOTOR IŞILDAR

Quake III motoru ile geniş alanları, hem TPS hem FPS kameraları barındırması ile bir yenilik getirmişti. İstersek silahları da üçüncü kişi kamerasıyla kontrol edebiliyorduk.



BİTTİ SANMIŞTIK AMA

Dark Forces II ile hikâyesi sonlanmış olan **Kyle Katarn** hikâyesi, aradan dört yıl geçtikten sonra düzgün bir şekilde hayata geçirildi. Sonradan yapılan oyunun eskisinden kötü olmaması önemliydi.

WOOKIEE ZAMANI!

Aynı anda birçok düşmanla karşılaşabildiğimiz ve *Star Wars* dünyasına uygun farklı silahlarla oynayabildiğimiz heyecanlı bölümleri vardı. **Wookiee Bowcaster**'a daha bir hayat vermişti oyun.



VİJUVVVV

Kılıcımızın ışını da yine grafik motorunun nimetlerindendi. Savurduğumuz zaman ışığın kılıcı takip edişi, süzülüşü tümüyle görsel bir şölendi. Kendimizi gerçekten bir Jedi gibi hissediyorduk.





MODERN DÜNYANIN SİLAHI

Işın kılıçları. Oyunda üç farklı formda kullanabildiğimiz kılıçlarla yapabileceklerimiz her formda farklıydı. Kimisinde düşmanın üstüne uçabiliyor, kimisinde üstünde kılıcı döndüren akrobatik bir hareket yapıyor, kimisindeyse ters çevirip arkamızdakine saplıyorduk.

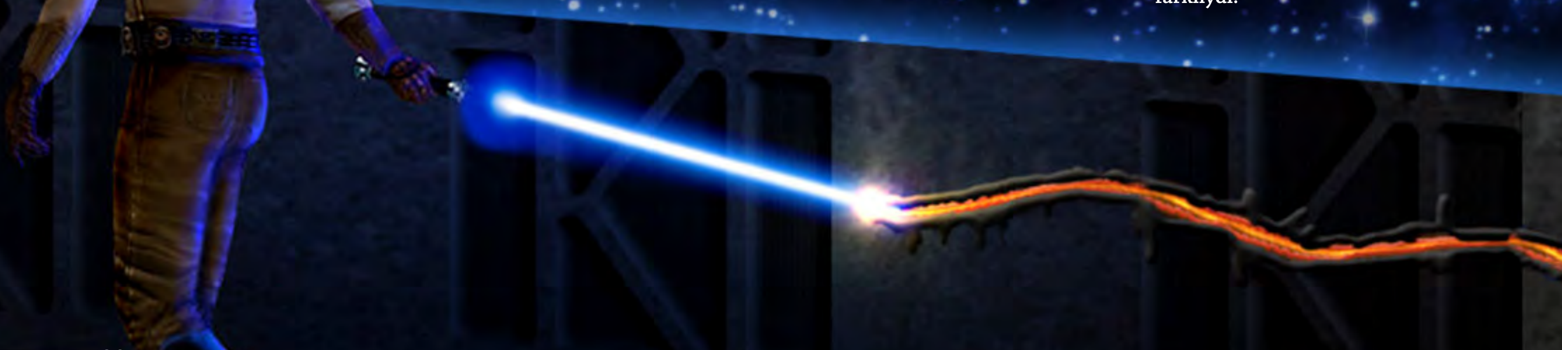


KONTROL BİZDE ARTIK

Kılıçların savrulması hareket ettiğimiz yönle alakalıydı. Bu nedenle bir vuruşu engellemek için yine hareket tuşları ile kılıç savurmak gerekliydi. Yerimizde sabit durarak birilerini öldürmek yerine gerçekten atlamalı ve zıplamalıydık. Bu da oyuna hareket katıyordu (evet, mecazi anlamda da).

NABZA GÖRE KATARN

Karakteri geliştirme seçenekleri Güç ve kılıç kullanımı ile alakalıydı ve farklılık yaratıyordu. Güç miktarımız, zıplama, çekme, itme, her türlü gücü düzenleyebiliyorduk. Üstelik, oyunun fizik motoru bu farklılıkları gösteriyor, bizi gerçekten güçlü hissettiriyordu. İlk seviye ile üçüncü seviye arasında düşman itmek oldukça farklıydı.





ADIM ADIM ZORLAŞAN YAPI

Düşmanların seviyesinin haritalara dağılışı oldukça başarılıydı. Biz kendimizi geliştirdikçe bizi zorlayacak şekilde gelişiyordu düşmanlar. İlk etapta herkesi sağa sola fırlatırken sonrasında direnç gösterenleri, en sonra kendi becerimize güvendiğimiz düşmanları görüyorduk.





SEN... BEN... GÜN DOĞUMU

Çok oyunculu özelliklerde de *Jedi Outcast* yine başarılıydı. Işın kılıcınızı kapıp hakkıyla düello yapabileceğiniz pek bir oyun yoktu. *Jedi Outcast*, bize bu imkânı tanıdı. Haritaların Güç puanı dağılımı ya da sınırlandırmaları oldukça genişti. Kendinize özel harita hazırlayabiliyordunuz.



BİRAZ HAYAL GÜCÜ

Daha önce Jarec ile insanımsı da olsa Miraluka gibi ilginç bir ırkı görmüştük ama *Jedi Outcast* işleri çok değiştirdi. Desann ile **Chistori** adlı bir ırk yaratıldı, ardından başka Star Wars eserlerinde yer etti. Yani oyun sadece var olan temellerin üstüne bir oyun kurmadı, kendince evrene yenilikler de ekledi.

DÖVÜŞ, DÖVÜŞ, DÖVÜŞ

Sunucular yine Quake III motorunun sağladığı yapıdan geldiğinden, dönemine göre oldukça sorunsuz ve başarılıydı. Saatlerce girip 2002'nin internetinde oyun oynayabiliyordunuz. Yakın dövüşün merkezde olduğu bir oyunda lag'ın azlığı ve stabilite oldukça önemliydi.



BU OYUN BİR OYUN DEĞİL

Kimi modlar oyuna yeni diyaloglar, yeni senaryolar, yeni karakterler; kısaca tümüyle yeni birer oyun özelliği katıyordu. Darth Maul ile görev yaptığınız bir oyun ya da Luke Skywalker ile Yavin'i turladığınız başka bir oyuna dönüşüyordu.



BÜYÜKLERE ÖYKÜ

Oyunun senaryosu oldukça olgun, başarılı ve ayakları üstünde duran cinstendi. "Reborn" hikâyesi *Star Wars* dünyasının bir parçası oldu, birçok detayla birlikte. Kyle Katarn ise buradan sonra Yhuuzan Wong savaşına kadar nam salmayı başardı.







KİŞİSELLEŞTİRMEDE CILKI ÇIKARMAK

Modlanabilirlik. Oyunun en büyük kozlarındandı. Tek kişilik oyuna gelen *'total conversion'* modlar olsun, çok oyunculu modun çılgın haritaları, silahları, karakterleri olsun oyuna uzun yıllar ömür veren faktörlerdendi.

OYUNCUYA KIYAK YAPAN BİR FİRMA

LucasArts'ın Disney tarafından alınmasıyla birlikte, firma oyunun kaynak kodlarını SourceForge'da yayınlamıştı. Sonradan lisans mevzuları yüzünden kaldırılsa da işte **Raven Software**, böyle efsanevi bir firmaydı. *Jedi Outcast* ve *Jedi Academy*'nin ortak paydada birleştirilip modlarını değiş-tokuş edebilmesi için verdikleri kaynak kodları firmanın vizyonunu herkese göstermişti.

PlayStation 2'Ye Veda

Bazıları "PS3'ün de sonu geliyor" diyedursun, asıl trajediyi PS2'sine gerçekten veda edecek olan bizler yaşıyoruz, kimsenin haberi yok! Bu yılın başında üretimi durmuştu zaten, son oyunları da çıkınca, artık kapıya anahtar tam anlamıyla vurulmuş oldu. Tarihin en çok satan konsoluyla, en efsane oyunlarını yad ederek vedalaşmaktan daha hoş bir şey olmaz dedik, böyle bir dosya hazırladık. Umarız siz de okurken bizim yazarken aldığımız keyfi alırsınız (klasik konsol için klasik cümleler). **-Ömer Akdağ & Emre Sümer**

Not: Bu dosyamızda hâlâ oynanabilecek oyunlara yer vermeye çalıştık. O nedenle spor, yarış ve dövüş oyunlarına yer vermedik. Malum, *Gran Turismo 3* ne kadar efsane olursa olsun yeni versiyonları olduğundan bugün oynanabilirliğinin olduğu pek söylenemez.



PLAYSTATION 2 EFSANESİ

Oyuncu olup da efsaneye bir ucundan dokunmamış birilerinin varlığına inanmıyorum açıkçası. Zira 3800'ün üzerinde resmi oyuna ev sahipliği yapan PS2, oyun kütüphanesinin genişliği sonucu her oyuncuya bir şekilde hitap etmeyi başarmıştır. Satışları pek çok ülkenin nüfusunu sollayarak 155 milyona ulaşmıştır ve tarihin en çok satan konsolu unvanını elinde bulundurur. Oyun tarihinde gerçekten de tarifi imkânsız izler bırakan 12 yıllık sistemin (4 Mart 2000 – 4 Ocak 2012) üretimi de çok değil, daha bu senenin başına kadar da devam ediyordu. Durdurma kararından sadece bir ay sonra PlayStation 4 duyuruldu diyeyim siz anlayın efsanenin gücünü. Senin yerin dolmaz be kanka! ***-Emre***



HD ✗

ONIMUSHA Serisi

"Oyunlar artık eski tadı vermiyor" sendromundan çekip aldığı için beni, gönlümde yeri çok başkadır Onimusha'nın. Eski çıktığımız olan klasik Resident Evil oyun motorunu aksiyonla harmanlamış, üzerine de biraz Japon tarihi serpmiş, damaklarda unutulmaz bir lezzet bırakmıştır. Lâkin harika bir seri olmasına rağmen devamı gelmediği için Capcom'a karşı garip bir sevgi ve nefret karışımı da uyandırmıştır bedenimde. Hâlâ çok ciddi gideri var. ***-Emre***



HD ✓

METAL GEAR SOLID 2 ve 3

MGS 1'in mükemmelliği ve devrimselliği tartışılmaz bile. O efsanenin şanına yakışır bir devam oyunu yapmak her babayiğitin harcı değil. Ama mâlumunuz, Hideo Kojima babayiğitlerin babayiğididir. Snake yerine Raiden'ı tercih etmesi tepki toplamış olsa da MGS 2 muhteşemdi ve efsane payesini rahatlıkla taşır. MGS 3'ü hiç söylememe bile gerek yok aslında. Serinin en iyilerindendir. Oyun tarihinin en karizmatik kadını The Boss kendi başına yeter. ***-Ömer***



HD ↑

FINAL FANTASY X

Efsane serinin gerçekten efsane olan son oyunu... Şurada oturup sayfalar boyu FFX'in yaşattığı unutulmaz anları anlatabilir, karakterleri hakkında saatlerce konuşabilir, hem müthiş epik hem de son derece kişisel hikâyesini anlatan birini masal dinler gibi dinleyebilir, Yuna'nın bir resmini bıkmadan hayranlıkla izleyebilirim. Ve bu konuda yalnız da değilim. Bir oyun oyuncuyu bu derece kendine bağlayabiliyorsa o oyun... nasıl diyeyim... âşık olunası bir oyundur. ***-Ömer***







SON İKİ RESMİ OYUN

FIFA 14 VE PES 2014

Tıpkı PSX'de de olduğu gibi konsolun son resmi oyunu olma unvanı gene FIFA'ya nasip olacaktı, ta ki PES 2014 Avrupa'da topu topu birkaç ülke için duyurulana dek. Malumunuz, PES serisi PS2 üzerinde 2009'dan beri sadece kadro ve menüleri yenileyerek devam ediyordu, bu sene bu akıma FIFA da kapılmış ve oyuna "Legacy Edition" etiketi yapıştırarak en azından dürüst davranmış. Gelgelelim FIFA'nın sistemin bütün limitlerine rağmen simülasyon olma çabası takdire şayan olsa da PES'in PS2 üzerindeki hızlı, eğlenceli, al Drogba'yı dümdüz koş tadındaki efsane oynanışının yanında gayet sıkıcı kalmış. PS2 cephesinde son gol PES'e kısmetmiş sizin anlayacağınız. *-Emre*



GUITAR HERO Serisi

Kendi kendine yepyeni ve başarılı bir tür yaratmak, bir fenomen olmak dünyada kaç oyuna nasip olmuştur bilmiyorum. Evimizdeki Air Guitar'ları alıp yerine plastik gitarlar koyan seri, içinde aslında nice rock yıldızı yatan nesillerin yarasına da merhem olmuştur (Metallica'nın basçısından daha iyi olduğunu iddia eden bir arkadaşım vardı üniversitede). Arkadaş grubuyla hiç Guitar Hero oynamamış olanların da ileride ciddi cinsel problemleri oluyormuş. Ben değil Haydar Dümen söylüyor bunu (dümenden). *-Emre*



KINGDOM HEARTS 1 ve 2

Disney ve Final Fantasy dünyalarını birleştirmek ve üstüne yeni karakterler ve özgün bir hikâye yazmak çılgınca, hatta saçma bir fikirdi. Bana sorsalar "yapmayın" derdim yani. Ama işte adamlar bu yüzden Square (idi). Her iki oyun da içinde sayısız unutulmaz an bulundurur ki en güçlü yanları da bu zaten. Sora'nın Heartless'a dönüştüğü an geldi şu an aklıma da tüylerim diken diken oldu yemin ediyorum. Ayrıca Squall ve Cloud'un sırt sırta dövüştüğü kaç oyun biliyorsunuz ki?
-Ömer



KING'S FIELD 4

King's Field için aslında PS2'nin Skyrim'i ve gizli cevheri diyebiliriz. Dark / Demon's Souls oyunları da KF'nin ruhani devamlarıdır aslında. PS2'nin içine keşfedilmeyi bekleyen koca bir dünya kurmak, sistemin kısıtlamalarına rağmen gayet harika bir first person-RYO yapmak her babayiğidin harcı değildir. Eğer dünya bu oyunun kalitesini anlayabilecek kapasitede insanlarla dolu olsaydı eğer inanın medeniyet şu an bambaşka bir seviyede olurdu zaten. Batı'da az bilinmesi yaşayan bir efsane olduğu gerçeğini değiştirmiyor. *-Emre*





DEVIL MAY CRY 1 ve 3

Dante... Ciddi söylüyorum, sırf bu adı duymak bile damarlarımı adrenalinle dolduruyor. İlk oyunun o gotik havası, o süper zor boss savaşları oyun dünyası için resmen bir devrimdi. Üçüncü oyunun çılgınlığı ise çok başka bir şey. O epik giriş videosu yeter! Bir insan bir telefonu ancak bu kadar artistik açabilir! İlk oyun sırf atmosferi için bile hâlâ oynanmaya değer, üçüncüsü ise zaten eskimeyecek derecede sağlam bir aksiyon. İkinci oyun mu? O sayılmaz. -***Ömer***



HD✓



DRAGON QUEST VIII

Nereden bilebilirdim ki bu şaheserin aslında can çekişen J-RYO'ların son temsilcilerinden biri olduğunu? Bilsem ona göre oynar, koynumda yatırırdım. O kadar konsol RYO'su bitirdim, ben ömrümde bu kadar güzel cell-shade bir dünya, mizah anlayışı, bağımlılık yapan bir oynanış, harika seslendirmeler, insanın içini titreten müzikleri başka yerde görmedim. Bir zamanlar fırtınalar estiren türü hava kaçıran balona çeviren yapımcı müsveddelerine ders niteliğinde okutulması gereken bir başyapıt. -***Emre***



GTA III, VICE CITY, SAN ANDREAS

GTA III her anlamıyla bir devrimdi. Önceki GTA'lar "iyi" oyunlardı, "hoş" oyunlardı ama serinin üçüncü boyuta geçmesiyle birlikte oyuncuların karşısına çıkanlar "bambaşka", "görülmemiş" şeylerdi. O ilk uçak çaldığı anı kim unutabilir ki? Vice City ile seri biraz daha büyüdü, San Andreas ile biraz daha... Oyun dünyasına adını altın harflerle yazdıran bu oyunlar tabii ki PS2'nin de en iyilerinden. -***Ömer***



JAK & DAXTER, JAK 2 ve 3

Naughty Dog nasıl PSX'e Crash Bandicoot, PS3'e de Uncharted serisiyle damga vurduysa PS2 dönemindeki ağır topu da Jak & Daxter'dı. Oynanış tarzı olarak adını andığım diğer iki seriden ilkine daha yakın olan J&D'ler Uncharted'lardaki sinematik hikâye anlatımının da öncüleri sayılabilir. Görev çeşitliliği, mini oyunları, bulmaca ve platform öğelerinin mükemmel uyumu ve tabii hepsinden öte sağlam eğlencesiyle yapılmış en iyi platform oyunu serilerindendir. -***Ömer***



GOD OF WAR 1 ve 2

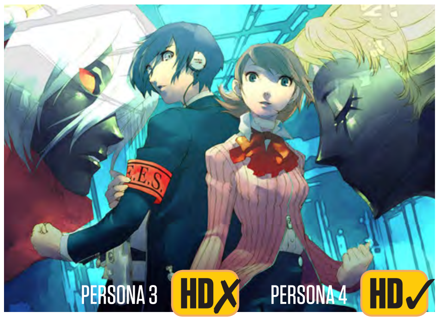
Yunan mitolojisinin temellerine sadık kalarak, üstüne hep bu mitlerdeymişçesine doğal duran Kratos karakterini yerleştiren seri, aksiyon oyunlarından beklentilerimizi farklı bir seriye çekmişti. Sabit olmayan kamera açıları, hiç olmadığı kadar kıvrak bir kahraman (daha doğrusu anti-kahraman), benzersiz bir aksiyon hissiyatı yaratan Chains of Olympus silahı ve QTE'lerin oyun dünyasında önemli bir yere sahip olmasını sağlamasıyla God of War'lar elbette bu listede rahatlıkla kendilerine yer buluyor. -***Ömer***

JAPONYA İÇİN SON OYUN

Biz PS2'ye PES ve FIFA'yla veda etsek Japonya için konsola çıkan son oyun bir Final Fantasy XI genişleme paketi olan Seekers of Adoulin oldu. Oyun resmi olarak bu taraflara gelmeyecek.

BUNLAR DA VAR

- Xenosaga serisi
- Okami
- Prince of Persia serisi
- Ratchet & Clank serisi
- Splinter Cell serisi
- Viewtiful Joe
- Beyond Good & Evil
- Psychonauts
- Katamari
- Disgaea
- Suikoden III
- Rogue Galaxy
- Nocturne
- Fatal Frame II



PERSONA 3 ve 4

Yıllardır bocalayan ve kendini tekrar eden JRYO'lardan artık aşmış bir yapım çıkmaz derken Persona 3 öyle bir geldi ki... Muhteşem hikâyesi, görsel romanlardan esinlenen sosyal hayat mekaniği, bütün bu olayı renklendiren Persona'ları ve çok daha fazlasıyla dünya çapında büyük başarı yakalamayı başardı. Birazcık şahsi konuşacağım, son 10 küsür yıldır en keyif alarak oynadığım oyundur kendisi. Persona 4 ise aynı formülü geliştirerek bambaşka bir hikâye anlatmış ve aynı başarıyı devam ettirmeyi bilmiştir. -***Ömer***



RESIDENT EVIL 4

İsteyen istediği kadar yüksek not versin, ben Code Veronica'nın oldukça sıkıcı ve beleşçi olduğuna inanıyorum. Bir seriye asıl RE4'ten daha iyi bir hayat öpücüğü verilemezdi herhalde. Shinji Mikami monotonlaşan serinin oynanışını tümden değiştirerek oynadığı kumarın ödülünü sadece korku türünün değil, tarihin en iyi oyunlarından birini de ortaya çıkararak elde etmiştir. Sonra da "Artık bu seri için başka bir şey yapılamaz" diye dönüp sırtını gitmiştir. Ve yine haklıdır... -***Emre***



SILENT HILL 2, 3, SHATTERED MEMORIES

Gönül isterdi ki tek tek oyun seçmektense direkt "Silent Hill serisi" deyip geçelim, ama olmadı. 2 ile oyun tarihine geçen, 3 ile tansiyonumuzla oynayan seri, korkunç bir baş aşağı gidişin ardından Shattered Memories'le PS2'de şanına yaraşır bir final yapmayı başardı. Her ne kadar seri tekrar geldiği cehennemin dibine düşse de gerçek korkunun bu klasik temsilcileri hâlâ aynı güçte, aynı korkunçlukta. İnsanın korkmak istediği zaman sığınacağı bir yeri olması ne güzel... -***Emre***



ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS

Her oynayanın mükemmelliğini kabul ettiği, buna rağmen ticari olarak başarı yakalayamış bir oyundur Ico. O sıcaklığı, o ne sözlerle ne de jest ve mimiklerle anlatılan, yalnızca atmosfer sayesinde hissettiğiniz duygusallığı çok başkadır. Yine Ico kadar duygusal olan, ama aynı zamanda yapılmış en epik oyunlardan biri olmayı da başaran Shadow of the Colossus ise yapımcı Team Ico'ya hak ettiği maddi kazancı da getirmeyi başardı. Denemeyen çok şey kaybeder. -***Ömer***

emekli sandığı

JOHN ROMERO



Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Daikatana. Romero'nun geçmişini aradan çıkarttığımıza göre bir zamanlar fırtınalar estirip şimdi anca merhaba-merhaba olduğumuz efsane isimlerin bugünlerde ne yaptığını ele aldığımız Emekli Sandığı'nın ilk bölümüne başlayabiliriz herhalde? Siftahı benden...

Merak etmeyin, üç yıl önce hiçbirimizi fahişesi yapamadığı için Daikatana adına özür diledi Romero, içiniz rahat olsun. Ion Storm'dan ayrıldıktan sonra ne alakaysa bir süre cep telefonları için oyun yapan John, daha sonra **Midway**'e katılıp Area 51 ve benim hiç de fena bulmadığım Gauntlet: Seven Sorrows gibi oyunlarda çalıştı. Lakin balık poposu gibi orada da rahat durmayarak ardı ardına Slipgate Ironworks, Gazillion Entertainment ve LOLapps gibi açıkçası tek işi salla başı - al maaşı tadında firmalar kurdu. Yaptıkları en somut iş de Severity diye hiç piyasaya sürülmeyen bir FPS idi zaten.

Kusura bakmasın ama özel hayatı da iş hayatı gibi maymun iştahı içeren Romero geçen sene tam dördüncü kez nikâh masasına oturdu. 2010'dan beri evinin ekmeğini gene (ya da tabii ki) kendi kurduğu **Loot Drop** firmasından çıkaran adamımız bilin bakalım şu an hangi türler üzerine yoğunlaşmış durumda? Sosyal oyunlar ve DVO'lar! Eğer siz de bu gidişattan memnun değilseniz (ki bilmem var mıdır memnun olan) nadiren update ettiği **planetromero.com** sitesine bir ulaşın derim. Orada da dediğine göre eski tarz bir RYO da yapabilirmiş ama coşmayın hemen.

Gelgelim hiç kimse şu an Romero'nun tam olarak neyin ya da nasıl bir projenin üzerinde çalıştığını bilmiyor. O dergi senin, bu oyun paneli benim dolaşan, en son geçen sene Zynga için Pettington Park diye sosyal bir oyun yapan, hatta daha bu Şubat ayında **SquareEnix** binasından "Hadi şu anlaşmayı halledelim" tweet'i atan adamımızın sanki sağlam planları var gibi geliyor bana. Daha 1-2 hafta önce gene her şeyi unutup "100 oyun yaparsın ama çalışmayan bir tanesine Daikatana derler" dediği için de yakın zamanda telefon edip "Şu an üzerinde ne var Emre?" demesinden de korkmuyor değilim hani. Ühü... **-Emre**



Ağzından Çıkanı Kulağın Duysun

İnsanlık tarihinin en büyük facialarından biri olarak kabul edilen Daikatana'nın tanıtımında kullanılmış efsanevi iddia şu şekilde: "John Romero's about to make you his bitch... Suck it down."



Nereden Nereye

Kanın gövdeyi götürüp, geri getirmediği FPS'lerle oyun tarihine yön veren Romero'nun son oyunu ise barışçıllığın dibine vurulduğu Pettington Park oldu. Kedi ve köpekler için lunaparklar dizayn ettiğimiz oyunda... tamam kestim.

RETRO CİCİLER

Oyunlar oyunlarda kalmalı mı, hayatımızı oyunlara bulamalı mı, yoksa katil evin uşağı mı? Sizi bilmem ama ben odamda, kıyafetimde ve hatta ortak yaşam alanımda bile oyun figürlerini, Space Invaders desenine bezenmiş nesneleri ve buna benzer geek'likleri çok seviyorum. İşte size bunlardan birkaçı. -Berkan



8 Bit Kravat [Thinkgeek]
İş görüşmesine bu kravat ile gidin. İşe alınmasanız bile en azından adamı güldürmüş olursunuz.
tinyurl.com/ogzkravat



Space Invaders Jenga [Amazon]
Jenga'yı bir de Space Invaders'ın meşhur uzaylıları ile oynamaya hayır demezdim.
tinyurl.com/ogzjenga



Minecraft Foam Pick Axe [Jinx]
Bir oyuncunun duvarında bulunabilecek daha güzel bir süs bulabilir misiniz? Vurup kırdığı her şeyi kübe dönüştürdüğü söyleniyor.
tinyurl.com/ogzkazma



iCade [iONAudio]
iPad'i bir arcade makinasına çevirmek, sizi bilmem ama benim kulağıma çok çekici geliyor.
tinyurl.com/ogzionaudio

TARİHTEKİ İLK ÇAPRAZ PLATFORM-ONLINE DENEMESİ

Eğer çakma bir NES değil de orijinaline sahip olacak kadar şanslı bir çocukluk geçirdiyseniz konsolun tam altında kapaklı, gizli (gizli-kapaklı dedikleri bu olsa gerek) bir bölme olduğunu da hatırlıyor olabilirsiniz? Sonradan gelecek geliştirmeler için hazırlanan bu **NES Expansion Port**'u konsolun ömrü boyunca hiç kullanılmadı. Peki, öyleyse bu gizemli çıkışın amacı neydi?

Takvimler 1992'yi gösterirken kendisi de çok sıkıcı bir oyuncu olan **Keith Rupp**'un aklına oldukça ilginç bir fikir geldi. NES oyunları neden sadece yan yana oynanmak zorundaydı ki? Bir modem vasıtasıyla uzak oyuncuları birbirine bağlayıp, tarihin ilk online konsol sistemi projesine adım atan Keith, bu fikriyle bir sektör devinin de aklını çelip ortağı olmayı başardı: Atari'nin kurucusu **Nolan Bushnell**.

Girişte bahsettiğimiz Expansion Port'a takılan bir NES modemi olan **Teleplay** böylece doğmuş oldu. Lakin aynı yıl oyun fuarında görücüye çıkan modem saniyede sadece 300 bit kadar veri transferi sağlayabiliyordu ve böylesi bir hız ancak ilkel Atari 2600 oyunlarına yeterdi. Bu yüzden Nolan sahip olduğu güçle Keith'i projenin dışına attı ve projeyi kendi başına geliştirmeye devam etti.

Sistemin hızını saniyede 2400 bit'e kadar yükseltip basit bir internet desteği de ekleyen (anca chat ve mail tabii) Bushnell bununla da yetinmedi ve projeyi daha da ilginç bir fikirle büyütmeye karar verdi: SNES ve Genesis oyuncuların birbirleriyle de oynayabilmesi. Tarihin ilk çapraz-konsol fikrini de içeren proje Electronic Arts ve Sierra Software gibi devlerin de ilgisini çekerek destek sözü aldı.

Gelgelelim zamanı için resmen devrimsel olan bu fikir Sega ve Nintendo'nun gözünü korkuttu ve her iki firma da bu sistemin kendi konsollarına özel içeriği baltalayacağını düşündü. Aynı zamanda artık 32-bit dönemi yaklaşıyor ve firmalar da kendi online sistemleri üzerinde projeler yürütüyordu. Bu sebeple iki taraftan da seri red cevabı alan Nolan Bushnell'in elinde proje için kendi kredi kartından çektiği 40.000 dolarlık bir borç ve sisteme özel olarak yapımına başlanan Terran Wars, Battlestorm, Sea of Vengeance isimli üç oyunun kalıntıları kaldı.

Bu fikir günümüzde bile yürürlüğe girmedi diyeceğim ama "Keith'in ahı tutmuş" fikri daha ağır basıyor nedense... **-Emre**





Farklı platformlardaki oyuncuları karşı karşıya getirmek... Bu hâlâ günümüzde bile tam gerçekleşmemiş bir hayal.

oradaydım

KRALLIĞIN DÜŞÜŞÜ

[Warcraft III - İnsan senaryosunun sonu]

Şehrin kulelerindeki devasa çanlar O'nun gelişini müjdeliyordu. Şehir halkı sokağa dökülmüştü. Coşku inanılmaz boyutlardaydı. Ne de olsa "O" geri dönüyordu. Prensleri... Kahramanları...

Şehir halkı O'na olan sevgilerini geçtiği yolları gül yapraklarıyla bezeyerek göstermek istemişti. Babasının huzuruna çıkmak için ilerlerken aniden duraksadı. Kalenin surlarından aşağı doğru dökülen gül yapraklarını süzdü. Bir tanesini kıvrak bir hareketle parmaklarının arasına alıp kısa bir süre okşadı. Bıraktığında yaprak solmuştu. Tıpkı istediği gibi... Tıpkı bu krallığın geleceği gibi...

Hayat dolu bir toplumun altında yaşadığı gök kubbeye son bir bakış attı ve yoluna devam etti.

Sarayın, krallığın ululuğuna yakışır şekilde inşa edilmiş, ihtişamlı taht odasına girip kılıcını çıkardı ve babasının önünde diz çöktü. Gelenekleri böyleydi. Aksi saygısızlık anlamına gelebilirdi.

Artık iyice yaşlanmış olan kralın sözleri sevgi doluydu ama bu sözler oğluna ulaşmıyordu.

"Artık daha fazla fedakarlık yapmana gerek yok..." "Artık tacının ağılığını taşımana gerek yok..." "Ben hepsiyle ilgilendim..."

Babasının sözlerinin bitmesini beklemeye gerek duymadan ayağa kalktı. Kukuletasını indirerek solmuş tenini ve beyazlamış saçlarını açığa çıkardı. Kılıcı elinde, babasının boğazına yapıştığında şaşkınlıktan darmadağın olan kralın tek söyleyebildiği,

"Bu nedir? Oğlum? Ne yapıyorsun?" oldu.

Oğlum dediği kişinin sesi soğuk ve acımasızdı:

"Yerine geçiyorum, baba."

Kralın kanlar içindeki tacı yerlerde yuvarlandı.

Ve çanlar çalmaya devam etti.

Ama bu sefer sesleri daha hüzünlüydü sanki. **-Ömer**





Oyungezer

SAYI: 73 - 2013/11

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Emir Cerrahoğlu, emir@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
M. İhsan Tatari, Hazal Çamur, Selim Özkil

Görsel Yönetmen
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Önder Kanık, onder@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Eren Eryürekli
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

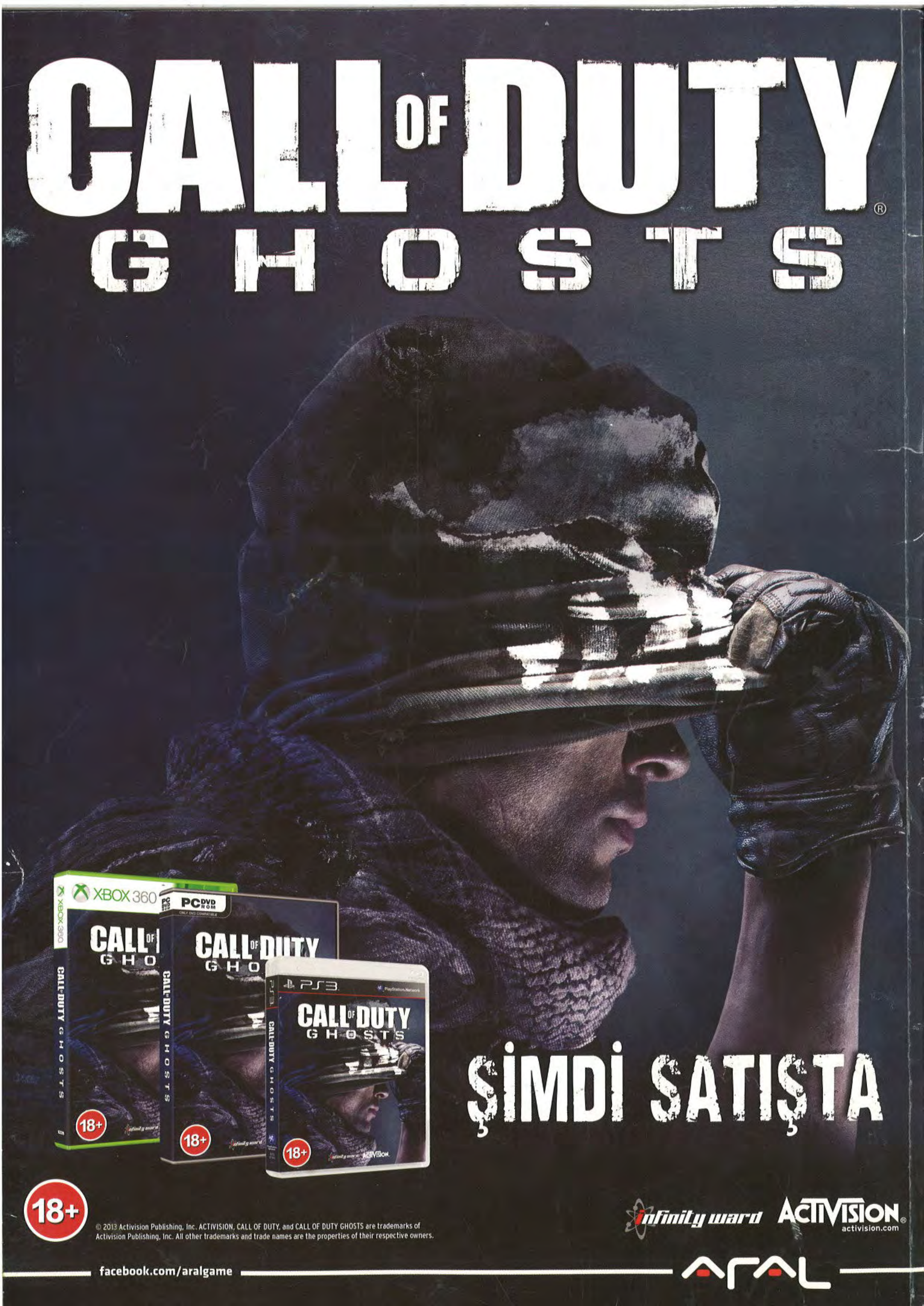
Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 8 Kasım 2013

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




XBOX ONE
İLK İZLENİMLERİMİZ
İÇİN, OYUNGEZER'İN
ARALIK SAYISINI
SAKIN KAÇIRMAYIN!



CALL OF DUTY
GHOSTS
XBOX 360
PC DVD ROM
PS3
ŞİMDİ SATIŞTA
18+
© 2013 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, and CALL OF DUTY GHOSTS are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
infinity ward
ACTIVISION
activision.com
facebook.com/aralgame
ARAL